THE ART OF INVINCIBLE™

LA SÉRIE ANIMÉE

ÉCRIT PAR
MARC SUMERAK

PRÉFACE DE
ROBERT KIRKMAN

DELCOURT

THE ART OF INVINCIBLE™

LA SÉRIE ANIMÉE

SAISON 1

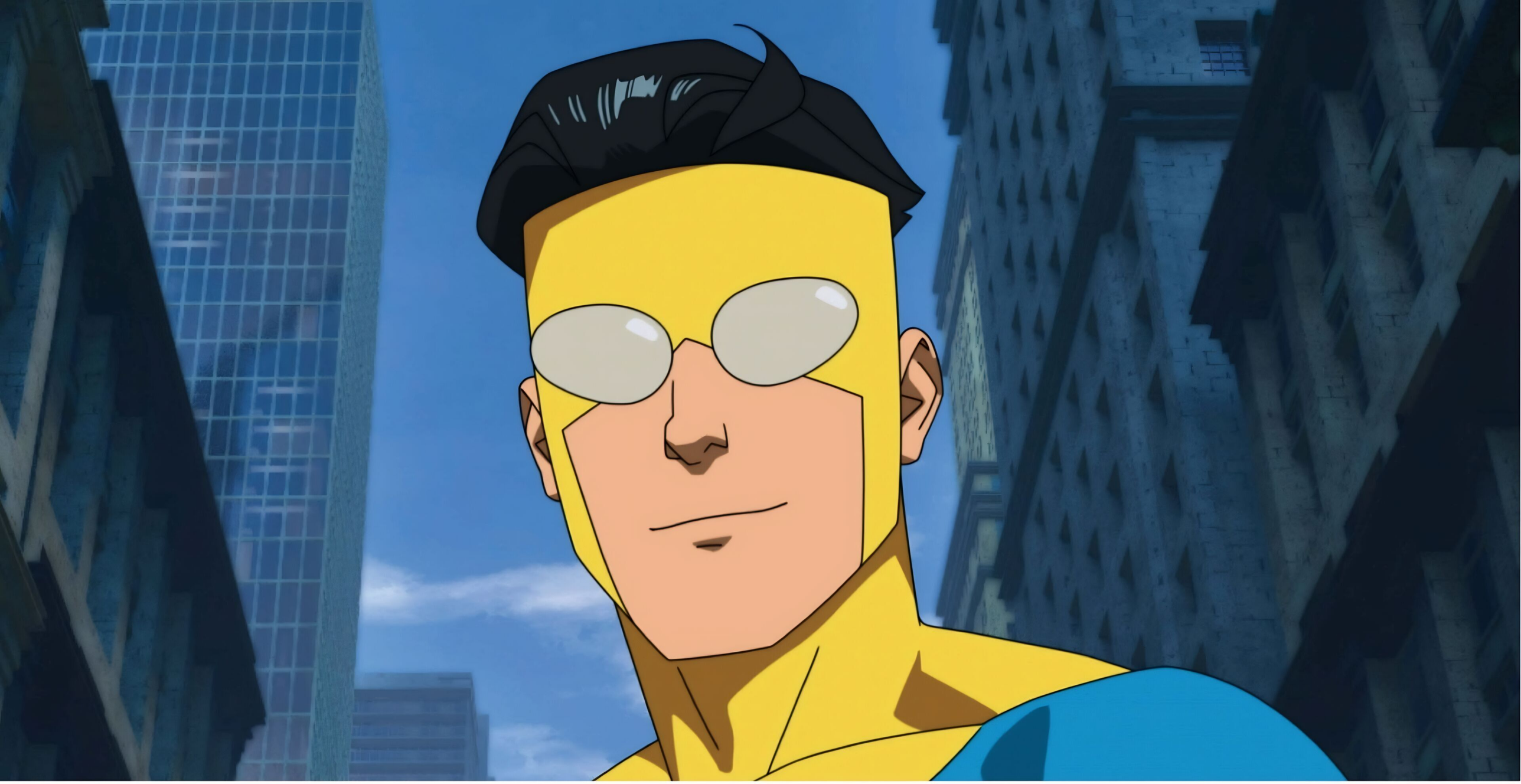
PAR
MARC SUMERAK

PRÉFACE DE
ROBERT KIRKMAN

DELCOURT

SOMMAIRE

Préface	6
Introduction	10
De la BD à l'animation	14
Design des personnages	18
Nouveau look pour une nouvelle vie	28
Épisode 1 : Il était temps	42
Épisode 2 : Quand faut y aller	54
Épisode 3 : Qui c'est qui est moche ?	64
Épisode 4 : Prends-en de la graine, Neil Armstrong	74
Épisode 5 : Ça fait mal	82
Épisode 6 : T'as l'air un peu mort	92
Épisode 7 : Faut qu'on parle	102
Épisode 8 : Là d'où je viens	112
Pleins feux sur…	126
Dessins de production et poses spéciales	172



PRÉFACE

PAR **ROBERT KIRKMAN**

Cory Walker, bordel.

J'ai rencontré Cory sur internet. Il postait sur un forum, je suis tombé sur ses dessins et je l'ai contacté pour qu'il soit dessinateur sur l'une de mes séries, intitulée *Battle Pope*. J'avais toujours besoin de dessinateurs pour faire avancer ce projet, étant donné que le dessinateur principal était toujours… comment dire… en retard sur le planning. Cory est arrivé et a dessiné quelques pages dans certains numéros, et elles étaient tout simplement incroyables.

J'ai toujours aimé le travail de Cory. Son style épuré, sa narration claire, et sa capacité incomparable à créer des personnages, tout ça était déjà présent dans ses premiers projets, même s'il a continué à progresser à pas de géant au fur et à mesure de son travail.

Il est arrivé déjà pleinement formé. Bien qu'il n'ait jamais dessiné de comics à un niveau professionnel, son boulot sur *Battle Pope* était bluffant, et j'ai su instantanément que je voulais bosser avec ce mec encore et encore… et si possible pour toujours.

Tout cela nous a amenés à travailler ensemble pour créer *Science Dog*. C'était une idée originale, unique en son genre

et amusante, racontant l'histoire d'un chien ayant expérimenté une évolution accélérée, le transformant en un héros d'« action-scientifique » humanoïde, extrêmement intelligent. Il est possible que dans une autre dimension, j'écrive la préface pour un livre intitulé *Science Dog Art Book*, et qu'on soit en train de plancher sur une troisième saison de cette série animée tirée de notre licence de près de 150 comics. Malheureusement, ça ne s'est pas passé comme ça.

Quand nous avons pitché *Science Dog* à Image Comics, on nous a dit : « Personne ne veut lire une BD sur un chien qui parle », et honnêtement, l'histoire leur a donné raison. Au lieu de cela, puisqu'ils aimaient notre travail (si l'on met de côté son propos), ils nous ont invités à pitcher un titre pour la nouvelle lignée de super-héros d'Image Comics. Malgré le fait que nous étions déçus de ne pas pouvoir aller plus loin avec *Science Dog*, nous mourions d'envie de mettre un pied dans l'industrie des comics qu'on aimait tant. Alors, nous avons sauté sur cette occasion.

Cela voulait dire que mon collaborateur et moi-même allions devoir nous asseoir autour d'une table et créer un nouveau super-héros, ainsi que tout un monde autour de lui… à partir de rien. C'était une tâche monumentale, que nous avons acceptée. Cory et moi n'avions aucune idée de la façon dont les choses allaient se passer, mais comme vous le savez sûrement, vous qui lisez cet *Art Book* tiré de nos ouvrages… eh bien, les choses se sont vraiment bien passées, je dois dire !

Cory est un *character designer* brillant. Il a aussi un grand sens de la narration, et je n'ai pas cessé de travailler avec lui depuis que nous avons collaboré sur *Battle Pope*. Développer le monde d'*Invincible* à ses côtés a été un des moments les plus forts de ma vie. Nous avons créé les fondations qui ont servi à bâtir quinze années d'histoires d'*Invincible*, qui ont elles-mêmes contribué à créer l'impressionnante série *Invincible* sur laquelle nous travaillons dur en ce moment.

Cory n'était pas fait pour tenir un rythme de production de comics mensuel, ce qui nous a amenés à inviter le très estimé Monsieur Ryan Ottley à la fête, qui s'est occupé du plus gros des comics et a contribué à part entière à la création de cet univers. La bonne nouvelle sur le long terme (surtout en considérant où l'on en est aujourd'hui), c'est que les compétences de Cory conviennent parfaitement à l'animation.

En mettant sur pied la série animée, Cory et moi avons pensé à de nombreuses personnes pour le poste de *lead character designer*, et honnêtement, Cory aurait sûrement préféré les embaucher directement. Ça lui aurait demandé bien moins de travail, et il aurait pu profiter de la série autrement s'il n'avait pas été impliqué à chaque étape de son développement. Au final, nous n'avons trouvé personne capable de démarquer la série des autres séries de super-héros comme nous le voulions. Ça a également été difficile de trouver quelqu'un capable de retranscrire le langage visuel des comics en animation, de manière à préserver ce qui rendait le matériau d'origine génial, tout en ajoutant une touche unique à la série animée. Donc, vers qui pouvions-nous nous tourner ?

Cory Walker, bordel.

Au bout du compte, Cory s'est formé pour le faire lui-même. Et il l'a tellement bien fait ! Pour quelqu'un n'ayant jamais travaillé dans l'animation ni dirigé d'équipe d'artistes, il s'en est sorti comme un chef, et le résultat parle de lui-même. Le niveau de qualité qu'il a été capable d'atteindre est impressionnant. Je suis persuadé que l'immense succès de la série est dû en grande partie à l'extraordinaire sens créatif qu'il a su insuffler dans les personnages.

Je suis profondément ému que le livre que vous tenez entre vos mains existe. C'est un tel plaisir de savoir que les fans des comics et de la série vont avoir la chance de découvrir le travail acharné de Cory et de son équipe. Cory a œuvré en tant que *lead character designer* sur la série, ce qui signifie qu'il a passé quasi TROIS ANS à définir et redéfinir l'apparence de tous les personnages, accompagné de son équipe talentueuse composée entre autres de Dou Hong et Nate Bellegarde.

Invincible a toujours été un projet passion, aussi bien pour Cory, Ryan Ottley que pour moi. Et voir ce projet être transposé à l'écran est un rêve devenu réalité pour nous. C'est vraiment incroyable d'être à la tête de tout ça avec Cory et d'accompagner les personnages que nous avons créés à travers le processus d'animation.

Mais qu'est-ce que je raconte ? Vous allez pouvoir le constater par vous-même dans les pages qui suivent. Je vais me taire et vous laisser en profiter.

— Robert Kirkman
Backwoods, CA
2023

INTRODUCTION

« Si tu tiens vraiment à faire ce que je fais, tu dois être prêt à tout. Personne ne retiendra ses coups. »

— Nolan Grayson

Un héros omnipotent, né sur une planète lointaine, envoyé sur Terre pour œuvrer en tant que protecteur contre le mal et l'injustice. Voilà une histoire que l'on a déjà tous entendue… mais jamais racontée de cette façon.

Né de l'esprit de l'auteur Robert Kirkman et du dessinateur Cory Walker, *Invincible* est construit sur des motifs que l'on connaît et que l'on aime, qui nous renvoient à l'âge d'or des comics. Mais comme pour la majeure partie des créations de Kirkman (y compris le phénomène mondial *Walking Dead*), cette œuvre reprend ce qu'on aime dans ce genre et détourne nos attentes en menant les personnages vers de nouvelles directions inattendues, à la différence des récits de super-héros plus traditionnels.

Invincible, c'est plus qu'une histoire de capes et de pouvoirs. C'est une histoire d'un père et d'un fils, une histoire de traîtrise et de violence. Enfin, c'est l'histoire d'un jeune homme qui découvre que l'héritage héroïque auquel il s'est préparé toute sa vie n'est rien qu'un mensonge, et que son père n'est pas le grand héros bienfaiteur que l'on croyait, mais plutôt le plus grand antagoniste que la Terre ait connu. Et c'est une histoire qui a trouvé écho auprès du public près de vingt ans avant la série animée.

Comme tout bon super-héros, *Invincible* a une o*rigin story.* Mais celle-ci ne se déroule pas dans un laboratoire secret ou dans une dimension alternative. Elle a lieu dans un endroit encore plus obscur : les forums internet du début des années 2000.

« J'ai rencontré Cory alors que je travaillais sur *Battle Pope* », se rappelle Kirkman. « Il postait des dessins sur un forum appelé *Penciljack*. C'était un forum centré sur le dessin, où les gens discutaient de comics et montraient ce qu'ils faisaient. Et quand

les dessinateurs originaux de *Battle Pope* sont devenus trop lents et ont eu besoin d'aide, j'ai commencé à recruter du monde sur *Penciljack* pour faire quelques pages. Et c'est là que j'ai rencontré Cory. »

Kirkman et Walker ont tout de suite sympathisé et ont continué à travailler ensemble sur la série auto-publiée de Kirkman. Il n'a pas fallu longtemps avant qu'ils ne commencent à développer ensemble un nouveau concept prometteur : une série de comics racontant l'histoire d'un personnage d'une intelligence supérieure, extrêmement fort, et ce personnage était un… chien qui parle ?

« On a commencé à travailler sur un truc qu'on a appelé *Science Dog*, alors que Cory continuait de dessiner des pages par-ci, par-là pour *Battle Pope* », raconte Kirkman. « Je crois qu'on a pitché *Science Dog* à Image Comics, et qu'ils nous ont dit quelque chose comme : "Qui voudrait d'une BD sur un chien qui parle ? On ne pense pas que ce soit quelque chose qui puisse intéresser qui que ce soit." Mais Cory avait aussi travaillé sur une page d'illustrations autour du personnage SuperPatriot, qui apparaît dans un numéro de *Savage Dragon*, et qui venait juste d'être imprimé. Donc Jim Valentino [l'éditeur de chez Image Comics] et Eric Stephenson [le directeur exécutif] avaient vu passer ça, et ils se sont dit : "On a ce pitch de *Science Dog.* Ça a l'air sympa, mais c'est sur un chien qui parle, donc personne n'en voudra. Pourtant ce mec a fait des dessins de SuperPatriot qui sont vraiment géniaux… Appelons Erik Larsen [le créateur de SuperPatriot], et voyons s'il laisserait ces mecs faire une mini-série de comics sur SuperPatriot." Donc c'est ce qu'on a fait, et ça nous a permis d'avoir un premier contact avec Image Comics. »

Désireux de prolonger leur relation naissante avec Image Comics, Kirkman est resté en contact régulier avec Stephenson et Valentino. Finalement, il a appris qu'Image Comics était en train de créer une nouvelle collection de comics mettant en avant des super-héros, exactement ce pour quoi l'entreprise avait été fondée originellement en 1992.

« Jim s'est dit que ça faisait trop longtemps qu'ils n'avaient plus d'ouvrages de super-héros », se souvient Kirkman, « et la quasi-totalité étaient des comics indépendants bizarres, alors ils se sont dit : "Faisons marche arrière, et créons des super-héros Image Comics." J'ai eu vent de ça par l'intermédiaire de plusieurs personnes, alors je les ai contactés, et je leur ai dit : "Salut, est-ce que Cory et moi on peut créer un nouveau super-héros pour cette collection ?" Et ils ont dit oui. Alors on s'est posés autour d'une table, on a repris en gros tout ce qu'on aimait chez les super-héros, et on a mis tout ça dans un livre. »

C'était une volonté ambitieuse, mais Kirkman et Walker savaient exactement ce qu'ils voulaient créer. Dans une période où les gros éditeurs de comics disséminaient leurs histoires principales à travers des dizaines d'ouvrages au sein de leurs collections, Kirkman et Walker ont voulu offrir aux lecteurs la possibilité d'avoir autant d'action et de frisson regroupés dans une série mensuelle, sans aucune influence éditoriale externe.

« Je pense qu'*Invincible* avait tout ce qui a rendu les univers de Marvel et DC Comics intéressants et spéciaux », raconte Kirkman. « C'était un univers de super-héros attrayant. Ça ne sortait pas des sentiers battus ou quoi, c'était vraiment un juste milieu. C'était tout ce qu'on aimait dans les comics Marvel et DC Comics, mais regroupé dans un seul univers. En fait, c'était une fresque où s'entrelaçaient différentes sous-intrigues et histoires, chacune ayant toujours de vrais enjeux et de vraies conséquences sur l'univers. Il n'y avait pas de nouveaux auteurs pour défaire l'histoire. Il y avait une équipe créative stable, qui a accompagné l'œuvre tout au long de son parcours. Vous saviez toujours ce pour quoi vous payiez en achetant un numéro d'*Invincible*. »

Ou du moins vous pensiez le savoir. Une des raisons pour lesquelles les lecteurs attendaient avec impatience chaque nouveau numéro d'*Invincible,* après ses débuts en janvier 2003, est le fait que la série faisait régulièrement des choix choquants. Ceux-ci n'auraient pas pu être faits avec des personnages emblématiques tels que Spider-Man ou Batman, qui doivent maintenir un semblant de statu quo de mois en mois. Le personnage principal de l'œuvre, Mark Grayson, grandissait et évoluait au fur et à mesure des 146 numéros de la série, et les lecteurs en redemandaient toujours, pressés de voir quels retournements de situations l'attendaient dans la suite de ses aventures. Contrairement à la plupart des personnages de comics, l'histoire de notre héros a un début, un milieu, et après quinze ans de tumulte, une fin.

Mais si l'histoire de Mark s'est terminée sur papier en 2018, elle s'apprêtait dès lors à débuter à nouveau, sur un médium complètement différent, touchant un tout nouveau public. Et, comme depuis le tout début, cette nouvelle ère serait pilotée par Kirkman et Walker.

PASSAGE À L'ANIMATION

« Chaque coup que j'envoie porte le poids de tous ceux que j'aime et qui m'aiment. »

— Mark Grayson

En mars 2021, la série animée *Invincible* tant attendue sort sur Amazon Prime et est aussitôt encensée par la critique, les lecteurs de longue date et même les nouveaux arrivants. Mais le chemin de l'adaptation à l'écran a été presque aussi long que l'anthologie de comics *Invincible*, maintenant devenue légendaire.

« Il y a eu beaucoup de faux départs depuis le début de l'aventure *Invincible*, » se souvient le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « La Paramount avait posé une option pour un film en 2005, je crois. On a fait un *motion comic* pour MTV... en 2010 ou 2011, pour lequel ils ont en fait simplement découpé les comics et ont ajouté une animation rudimentaire. Et puis est arrivé un moment, je dirais il y a six ou sept ans, où l'on a commencé à parler de faire une série animée. Twitch était intéressé pour en faire un dessin animé. Ils réfléchissaient à l'idée de créer du contenu original. Ils diffusaient alors des séries qui comptabilisaient de nombreuses vues. Alors, ils se sont dit : "Si on diffuse des vieilles séries sur Twitch, pourquoi ne pas en créer de nouvelles et les diffuser de la même façon ?" Donc on a commencé à discuter avec eux, et ça nous a plus ou moins fait entrer dans l'écosystème Amazon, parce qu'Amazon possède Twitch. J'imagine qu'à travers les différents rendez-vous et échanges, le projet s'est fait son nid petit à petit. »

Le succès massif d'une autre des créations de Kirkman, *Walking Dead*, lui a ouvert d'autres portes à Hollywood et lui a permis de gagner un certain nombre d'alliés précieux. Sharon Tal Yguado est l'une d'entre eux.

« Elle dirigeait Fox International, et elle s'était associée à AMC pour gérer les droits de *Walking Dead* à l'international », raconte Kirkman. « Je l'ai rencontrée pendant la première saison et on est devenus bons amis. Ça m'a amené ensuite à faire *Outcast* avec elle, qui était plutôt une série Fox International, qui a fini par sortir sur Cinemax. Puis elle est allée chez Amazon à peu près au moment où l'on était en discussion avec Twitch, et elle a joué un rôle déterminant en disant : "Oh, non, non, non, non. Ça devrait être une série Amazon. On va vraiment dérouler le tapis rouge pour celle-ci. Ça va être génial." Et puis elle a aidé à mettre tout ça en place. »

Invincible a trouvé sa place chez Amazon, mais à l'inverse des comics dont elle s'inspire (qui avaient une équipe créative réduite et fixe, comptant Kirkman, Walker, le dessinateur Ryan Ottley qui a également contribué à la création, et une poignée de collaborateurs additionnels), une série animée requiert une bien plus grande équipe. Mais parfois, amener de nouvelles personnes dans un projet peut en altérer la démarche créative de manière inattendue. C'est quelque chose que Kirkman a vécu sur un certain nombre de ses autres licences, et ce n'est pas un phénomène qu'il voulait voir se reproduire. C'est ainsi qu'il a choisi de prendre un rôle bien plus actif dans le développement d'*Invincible*.

« Lors de mes expériences avec *Walking Dead* et *Outcast*, j'ai pu travailler avec des *showrunners* qui ont fait un super boulot, mais je n'avais pas autant de contrôle que je l'aurais souhaité. Alors, avec le temps, je dirais que j'ai appris à obtenir un peu plus de latitude. *Invincible* compte beaucoup pour moi. Les comics de super-héros sont mes préférés. C'est donc un univers auquel j'aime participer et dans lequel j'aime raconter des histoires. Et puis la série de comics *Invincible* est terminée. Et ça avait l'air d'être quelque chose de super sympa à faire. J'ai joué un rôle bien plus actif dans l'écriture de cette série que sur n'importe quel autre projet auquel j'ai participé. »

Pour aider au développement de la série animée, Kirkman a recruté le producteur exécutif Simon Racioppa dans l'équipe. Grâce à sa longue expérience de scénariste pour la télévision (incluant des épisodes d'une heure pour des séries en prise de vue réelle et d'animation), Racioppa était bien conscient d'à quel point les adaptations peuvent s'éloigner du matériau d'origine

lors de leur développement. Quand est venu le moment d'adapter *Invincible*, sa vision était plutôt claire dès le départ.

« J'ai rencontré Robert très tôt dans le processus d'adaptation d'*Invincible* en série TV », se souvient Racioppa, « et mon *pitch*, à l'époque où l'on en discutait, était très simple : "Faisons simplement les livres, mon vieux. Les livres sont super. C'est ça que les gens adorent. Ils sont devenus cultes pour une raison ! Pourquoi ne pas simplement faire ça ? Je ne pense pas qu'il faille qu'on les réinvente. On doit simplement trouver comment les adapter à la télévision, comment... les rendre plus modernes en termes de personnages, ce genre de choses, et ensuite trouver comment les découper pour les sortir sous forme de saisons, au format télé." Je suis donc arrivé rapidement avec quelques idées de découpage, du genre "Là, on pourrait commencer la première saison. Et là, on pourrait la terminer." Et Robert était d'accord avec moi sur beaucoup de choses, alors on a commencé à travailler ensemble. »

Racioppa et Kirkman se sont associés en tant que co-*showrunners* pour développer le scénario des deux premiers épisodes et découper l'histoire de la première saison de manière à respecter les comics et leurs nombreux fans. Cependant, maintenir la magie de la série d'origine n'était pas qu'une question de rythme.

« Au départ, tout ça n'était qu'une suite d'images, affirme Racioppa. C'est littéralement ce que sont les comics : une série d'images avec des bulles. »

Rester fidèle au style des comics était primordial, donc quand il a fallu établir la direction artistique visuelle globale et le ton de la série animée, il n'y avait qu'un choix possible : le co-créateur d'*Invincible*, Cory Walker.

Comme l'a dit Racioppa : « Comment pourrait-on être plus fidèles à l'œuvre ? »

DESIGN DES PERSONNAGES

« Si tu ne ressembles pas à Invincible, tu n'es pas Invincible », affirme Robert Kirkman.

Afin de s'assurer que la série animée saisisse l'essence des pages des comics, Kirkman et Simon Racioppa se sont tournés vers le dessinateur et co-créateur de la série de comics, Cory Walker.

« Cory a un super style qui fonctionne très bien pour l'animation », explique Kirkman. « Et c'était l'occasion de l'inviter à la fête en tant que *lead character designer* et de lui permettre de vraiment définir l'aspect et l'ambiance de la série, afin de lui donner ce style unique qui l'a rendue si exceptionnelle. »

Selon Walker, faire partie l'équipe créative de la série, avec un rôle clé au sein de celle-ci, n'était pas quelque chose qu'il avait envisagé.

« Quand la série a obtenu le feu vert, je n'aurais jamais pensé qu'il serait question d'y reproduire mon style graphique », déclare-t-il. « Je n'avais pas prévu d'être autant impliqué. Mais par nécessité, j'ai dû me jeter dans la mêlée. »

Walker avait déjà conçu un nombre impressionnant de personnages lors de la création d'*Invincible*, et beaucoup d'entre eux n'attendaient que d'être transposés tels quels de la page à l'écran.

« D'un point de vue de design, j'ai des goûts plutôt simples », avoue Walker. « Donc les costumes créés pour les comics n'ont pas eu besoin de beaucoup de retouches pour être adaptés à l'écran. »

Quand bien même, la transition du dessin de bande dessinée au design de personnages pour une série animée a demandé à Walker de développer un panel de nouvelles compétences.

« C'était tout nouveau pour moi », se remèmore-t-il. « Je n'avais jamais bossé dans l'animation. C'est complètement différent du *character design* pour les comics. Cependant, comme ce boulot me demandait de reprendre mon style de base, ça rendait les choses plus simples puisque je n'avais qu'à dessiner les persos que je connaissais, et globalement sous tous les angles possibles et imaginables. »

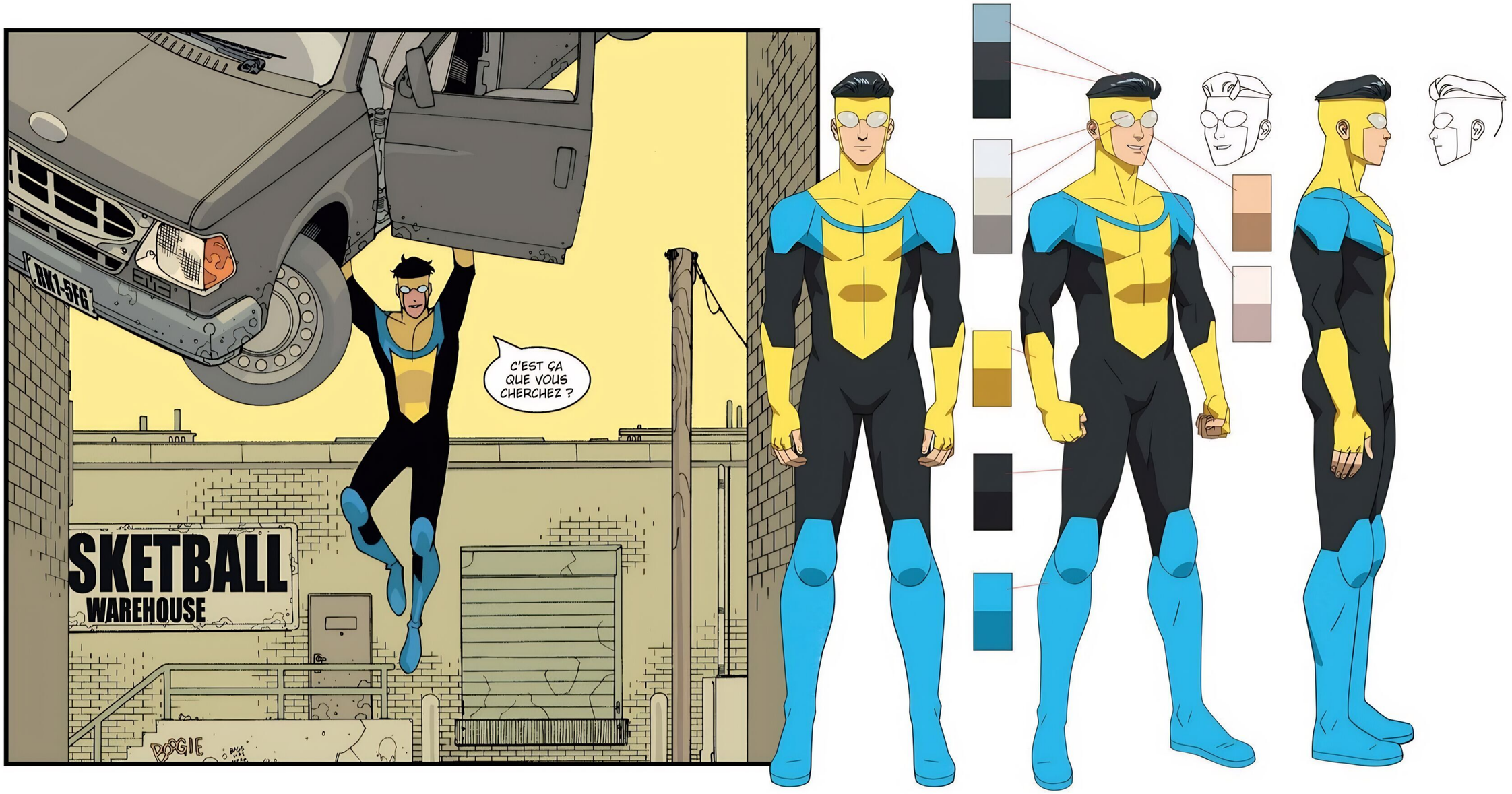
Toutefois, les choses n'ont pas toujours été aussi simples. Les comics se composent d'images fixes sur un plan en deux dimensions, tandis que que l'animation met en mouvement des personnages qui sont susceptibles d'être vus sous tous les angles alors qu'ils déambulent dans leur monde.

« Le principal défi est de simplement s'assurer qu'un objet ou un personnage puisse tourner et qu'il y ait une cohérence dans un espace en trois dimensions », raconte Walker, « parce que, dans les comics, tu peux gruger. On s'en fout. Il n'y a pas de soucis de faux raccords. Mais quand il s'agit de mouvement, il faut que ce soit cohérent. Donc ça a été un peu compliqué par moments, de penser tout ça. »

Heureusement, Walker n'a pas eu à relever ce défi seul. Il a été épaulé par un certain nombre d'artistes talentueux, parmi lesquels Nate Bellegarde, son camarade dessinateur sur les comics *Invincible*.

« J'ai rencontré Robert et Cory sur internet quand j'avais seize ans », raconte Bellegarde. « Les forums, c'était comme des proto-réseaux sociaux, et on s'est tous retrouvés sur le même, à essayer de faires des comics. On a commencé à travailler ensemble à cette époque et ils m'ont fait profiter de leur réussite tout au long de leur parcours. Mon partenaire d'écriture, Benito Cereno, et moi avons publié quelques comics en quatrième de couverture des premiers numéros d'*Invincible*, et finalement nous avons travaillé ensemble sur *Invincible presents : Atom Eve* et *Invincible presents : Atom Eve and Rex Splode*. Ma seule expérience dans l'animation étant d'avoir travaillé sur le scénario d'un épisode pilote pour le studio Titmouse, et quelques *spots* pour une série Adult Swim, j'ai vraiment été pris grâce à mon travail sur les comics, rien d'autre. »

Si c'est cette expérience qui a permis à Bellegarde de travailler sur la série animée *Invincible*, il en est tout autrement pour la *character designer* Dou Hong, qui est arrivée sur le projet avec bien plus d'expérience dans l'animation. Sa capacité à comprendre comment adapter des personnages et des styles pré-existants d'un médium à un autre a fait d'elle la personne idéale pour compléter l'équipe de Walker.



« Cory était central », se souvient Hong. « Il a ébauché la plupart des designs principaux, au moins les trois quarts des plans de face. Ce qui est super avec lui, c'est que son travail est incroyablement cohérent. »

Le travail préparatoire effectué par Walker, à la fois dans les comics et pendant les premiers stades du développement de la série télé, a apporté à son équipe les fondations nécessaires pour donner vie à l'univers d'*Invincible* au format animé.

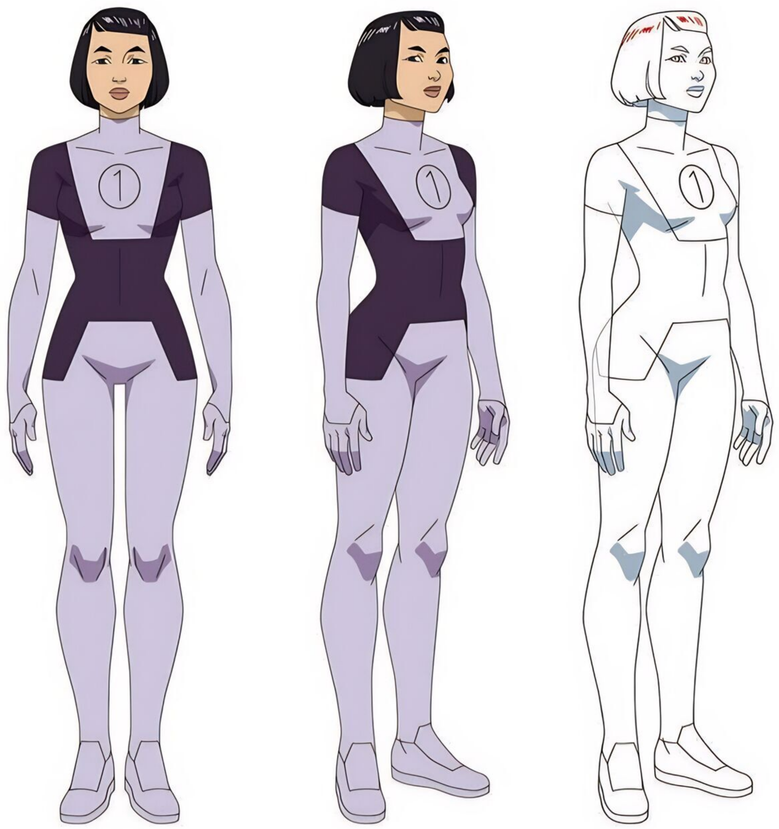
« Cory avait déjà trouvé, ou défini, le style acceptable pour un portage », se rappelle Hong, « parce qu'ils sont comme ça, lui et Robert Kirkman. Il faut que le résultat leur plaise, à eux aussi. Alors heureusement, il a réussi à atteindre un stade où il était satisfait de tout ce qu'on lui proposait. Et heureusement, il y avait des tonnes de références dans lesquelles on pouvait piocher. »

Mais avoir une équipe de dessinateurs qui essaient de reproduire son style a été une expérience particulière pour Walker.

« En termes de style, la façon dont je dessine est subtile et nuancée », explique Walker, « donc si l'on rate certaines petites choses, on glisse rapidement dans quelque chose de générique. Dou et Nate ont fait un super boulot en s'en rapprochant autant que possible, et la majorité des spectateurs ne verront probablement pas de différence entre les dessins des comics et ceux de la série animée. »

Pour Bellegarde, la difficulté a résidé dans le fait d'essayer de se rapprocher du style d'un artiste qu'il avait délibérément cherché à ne pas imiter des années durant.

« Étant donné que j'ai travaillé aux côtés de Cory pendant l'intégralité de nos carrières, j'ai systématiquement voulu éviter de reproduire son style dans mes dessins », raconte Bellegarde. « J'ai toujours eu de l'admiration pour lui en tant qu'artiste, parce que j'ai toujours pris son style *ligne claire*, épuré, pour une marque d'assurance, une qualité que je trouve très attrayante chez les autres, et que je veux dégager, moi aussi. Mais je savais que le



fait de le copier aurait été contre-productif : j'aurais eu l'air encore moins sûr de moi en n'ayant pas mon propre style. Alors dès le début ma carrière, quand il m'a fallu trouver ma propre voie artistique, je me battais déjà contre son style, essayant de trouver une autre façon d'arriver là où il en était.

Avec le temps, c'est presque devenu un réflexe, et après en avoir appris plus sur nos goûts communs et choix esthétiques, c'est devenu un instinct. Pour ajuster mon travail à la série, j'ai simplement eu à "éteindre" cet instinct, comme un interrupteur. Une des choses qui m'a le plus aidé a été de regarder les nouveaux personnages que Cory avait créés pour la série animée. Ça m'a donné un point de référence qui m'indiquait comment il se situait et quelle direction il voulait prendre en termes de style pour la série. Il ne s'agissait pas d'une transposition à l'échelle 1:1 de son style de dessin "naturel". C'était vraiment sympa de pouvoir expérimenter et d'explorer au sein des limites du style de la série. J'essayais de voir jusqu'où je pouvais pousser un design avant qu'on ne remarque trop ma patte. Étant donné que nos intérêts stylistiques se recoupent, j'ai pu me permettre de nombreuses expériences avant qu'on ne me fasse remarquer que je sortais un peu trop du cadre. On a toujours eu un super rapport avec Cory, je lui présentais des idées, et comme il me fait énormément confiance, ça me donnait systématiquement envie de donner le meilleur de moi-même et de me dépasser. »

S'adapter à un style pré-existant n'avait rien de nouveau pour Hong, puisqu'elle avait déjà passé des années à travailler en tant que *character designer* pour des séries iconiques de gros studios d'animation comme Warner Bros., Nickelodeon et Cartoon Network.

« On donnait vraiment tout pour essayer de coller au mieux au style de Cory », confie Hong. « Donc il nous dessinait des plans de face, et nous, on faisait de notre mieux. Et c'était super parce qu'avec le temps, on est arrivés à un point où c'était impossible de savoir qui avait fait quoi, parce que nos dessins et nos niveaux techniques étaient devenus très similaires. Vous voyez, on se disait : "Je ne peux pas faire du Cory à 100 %, mais je pense pouvoir faire du 85 ou 90 % ! J'y suis presque !" »

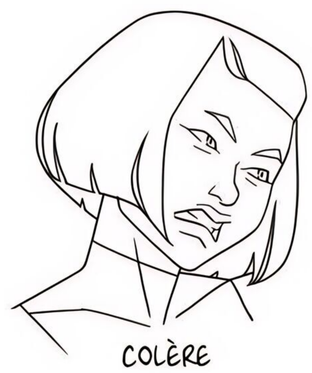
Il s'est avéré que ce pourcentage était plus que suffisant, puisque les talentueux *character designers* de la série *Invincible* ont adroitement réussi à capturer l'essence de ce que Walker avait posé sur le papier.

« Je ne pourrai pas faire le travail qu'ils font », avoue Walker, « certainement pas aussi bien qu'eux. Si on me demandait de me lancer, et de dessiner quelque chose comme quelqu'un d'autre, je me planterais copieusement. Je n'ai pas cette compétence. Du coup, j'ai eu du bol de tomber sur un boulot de *lead character designer* et pas autre chose ! » Pour Hong, ce job était parfait pour Walker.

« Quand on a un dessinateur comme lui en tant que chef, on est en demande de retours ! », déclare-t-elle. « Je pense qu'en

JOIE

TRISTESSE



COLÈRE

AGITÉ

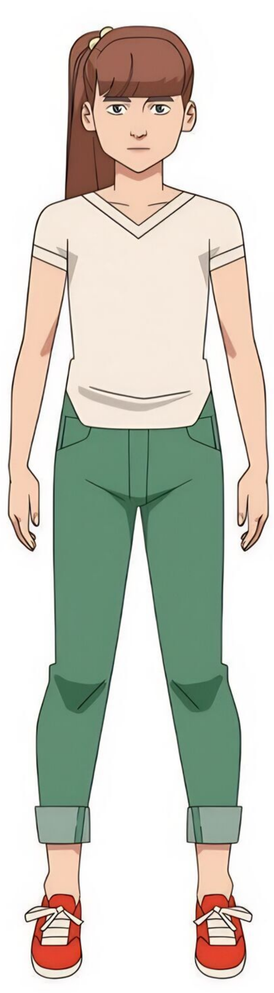
EN COLÈRE

FÂCHÉ

IRRITÉ

AGACÉ

FURIEUX



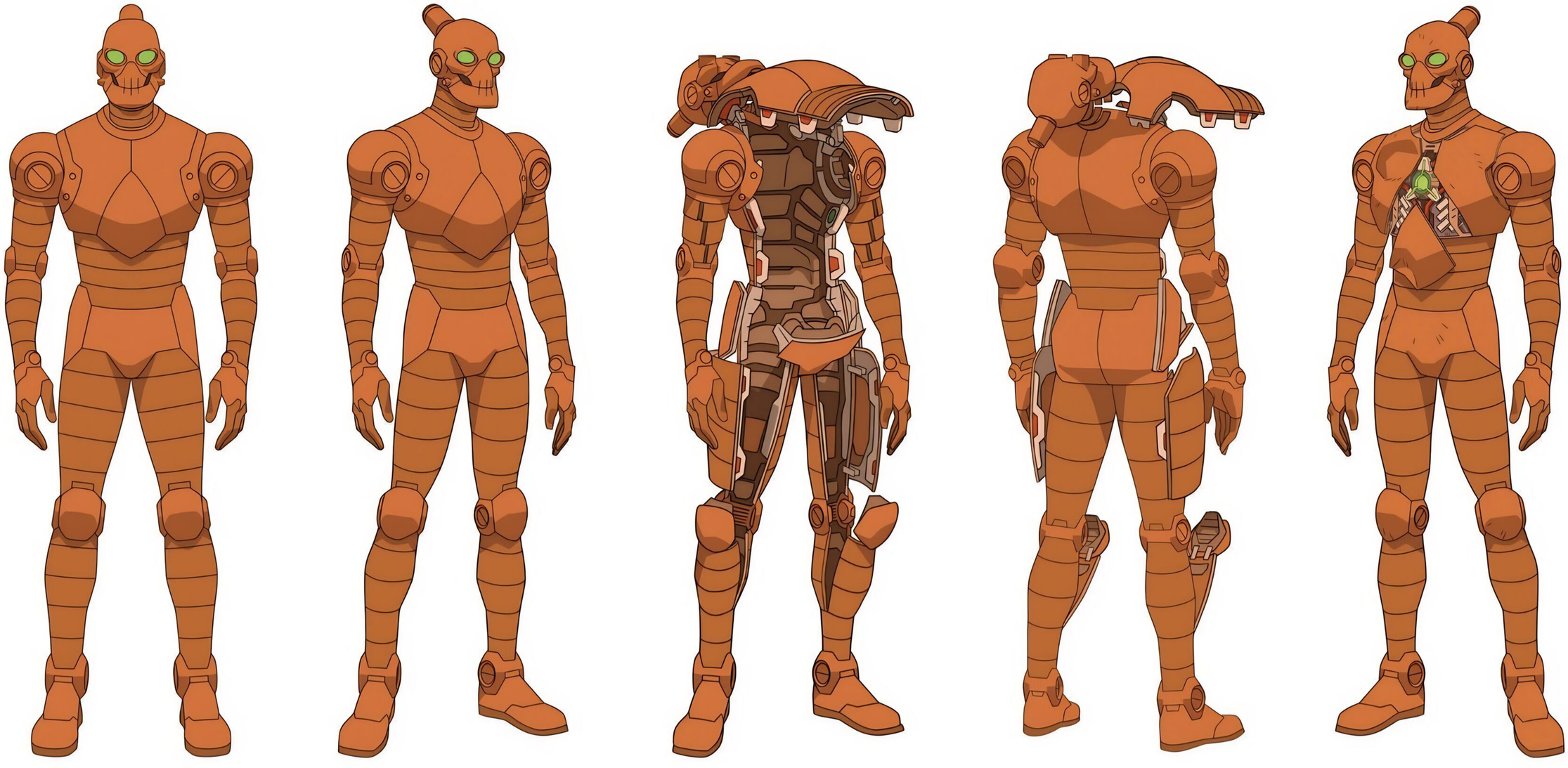
tant que dessinateur, ça peut être frustrant de recevoir trop de retours… Mais à chaque fois que j'en ai eu de sa part, enfin… Son niveau d'expertise, son coup de crayon et sa capacité à appréhender les volumes… C'est le meilleur chef que j'ai jamais eu, non seulement parce que c'est un mec sympa (mais grognon), mais aussi parce qu'on peut apprendre énormément à son contact. »

Walker et son équipe tenaient à retranscrire à tout prix l'atmosphère des comics à l'écran. De nombreux designs de personnages, dont celui d'Invincible, n'ont été que très peu modifiés lors de cette adaptation.

« Une bonne partie du temps, le boulot consistait à "prendre ce qu'il y a dans les comics, en faire un modèle, et voilà !" », s'amuse Walker. « Ce qui était assez simple. Mais parfois, ça retirait un peu la partie sympa du boulot pour mon équipe. »

Que le personnage soit transposé tel quel des comics à l'écran ou que cela nécessite plus de modifications, la transition en série animée demande toujours un travail considérable de la part des *character designers*. Dans certains cas, plus encore qu'il n'en a fallu pour créer le personnage initialement.

« Dans les comics, c'est bien plus facile de rogner sur les dépenses », explique Bellegarde. « Si on sait qu'un personnage n'apparaîtra que dans quatre cases sur nos 146 numéros, on y investit les ressources appropriées. Mais on ne peut pas faire ça dans l'animation, parce que l'animation demande bien plus d'informations. Je ne parle même pas de détails, là, je parle de données du type : "À quoi ressemble ce casque, vu de dos ?" ou "Comment ces cornes peuvent-elles ressembler à ceci sous un angle, et à cela sous un autre ?", des questions pour lesquelles il faut avoir les réponses ! Mais en tant que dessinateur de comics, on n'y pense pas naturellement. On n'aura à dessiner le mec que quatre fois, littéralement, donc on peut comprendre qu'il n'est pas forcément nécessaire de créer tout un univers autour de lui, ni de connaître ce qu'il a prévu de faire dans le mois qui vient. Les deux supports possèdent leurs contraintes. En bande dessinée, classiquement, on est limités par les bordures des cases, donc la contrainte suprême, c'est le bord de la page. Dans les limites de la page, tu es libre de caser autant de détails que l'imprimante pourra en supporter. Dans l'animation, la principale contrainte est que chaque seconde doit contenir au moins douze images distinctes, au moins partiellement créées par l'être humain, et tout ça se paye en secondes de vies humaines. C'est pour ça que dans l'animation 2D, moins il y a



de détails, mieux c’est. » Mais d'autres raisons ont justifié de modifier les designs pré-existants.

« Si tu adaptes ton propre travail et que tu veux en faire une série d’animation, tu voudras conserver au maximum tous les détails, tous les petits trucs que tu as mis dans l'œuvre d'origine », développe Hong. « Mais si c’est de l’animation 2D, quelqu’un va devoir dessiner tout ça, et ça ne sera pas toi. Ce seront d’autres personnes, dans d’autres pays, qui devront partir de ce que toi, tu as dessiné. Donc il faut bien se demander en amont quel degré de complexité auront certains personnages, et est-ce que les spectateurs s’en inquièteront autant que moi ? C'est sûr que non. »

« On a dû simplifier pour l’animation », raconte Racioppa. « Vous savez, il y a des choses qui marchent super bien sur le papier, et pourtant, qui ne fonctionnent pas forcément en animation. »

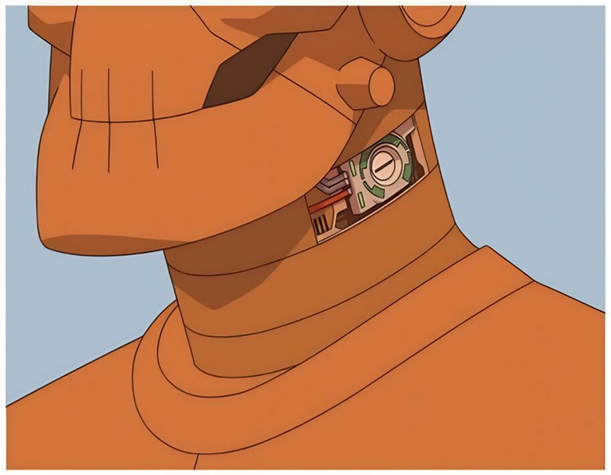
« Si on prend un personnage comme Robot », dit Kirkman, « il doit avoir à peu près huit bandes sur le biceps dans les comics, eh bien il faut le dépouiller un peu pour que ça soit plus adapté à l’animation. Mais la frontière est fine entre deux et quatre bandes, et il s’agit de trouver ce point critique où le personnage conserve exactement son apparence, même si on épure son design. Et ça, ça demande un véritable savoir-faire. »

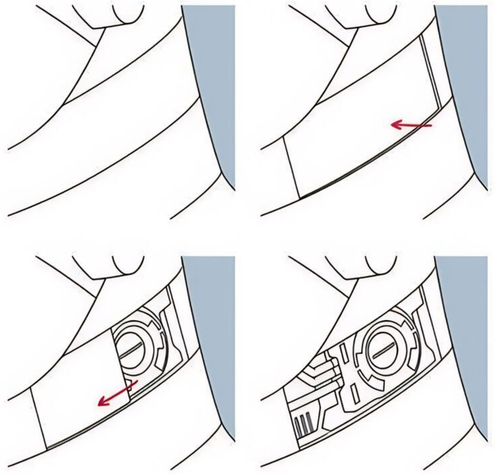
Cela signifie souvent un ré-examen des costumes créés pour les comics, et la suppression d’éléments non nécessaires.

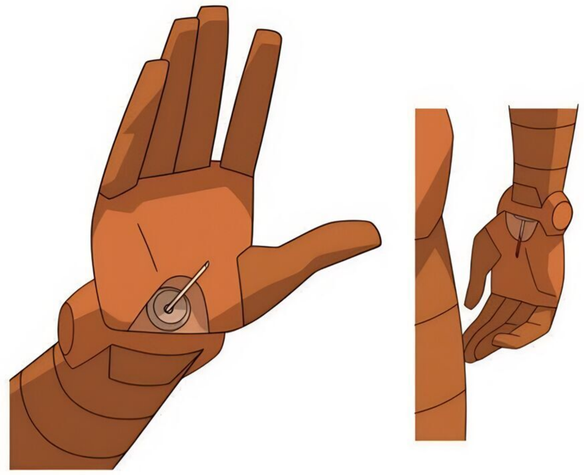
« Une sacoche en moins, c’est une prise de tête en moins », ironise Hong.

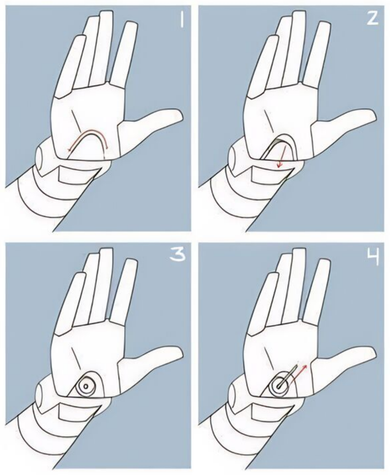
Cependant, tout le monde n'acceptait pas ces simplifications. D’après Walker, certains cadres ont demandé aux dessinateurs de « flatter leurs rétines ».

« On passait une première fois sur un des personnages principaux, et on avait comme retours : “Ils manquent de relief” », se souvient Walker. « C’est pour ça que Mark a son T-shirt à moitié sorti du pantalon et une manche relevée. C’était juste une façon d’essayer de créer un intérêt visuel pour que les cadres soient satisfaits de ce qu’on faisait… Il y a eu une version d’Eve où elle avait toutes sortes de pin’s sur sa veste en jean. Même la façon dont ses manches sont enroulées est inutilement complexe… Il y a tout un tas de choses comme ça, et après coup, on a dû y revenir et les simplifier. »

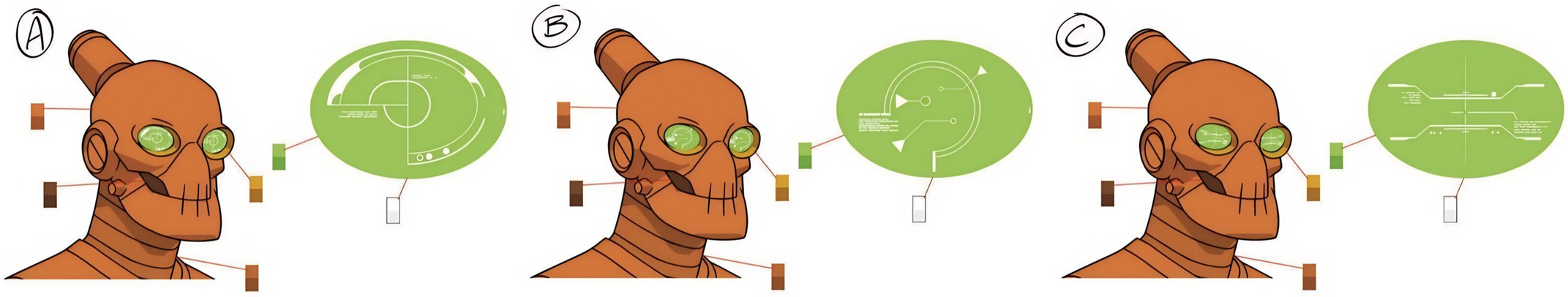


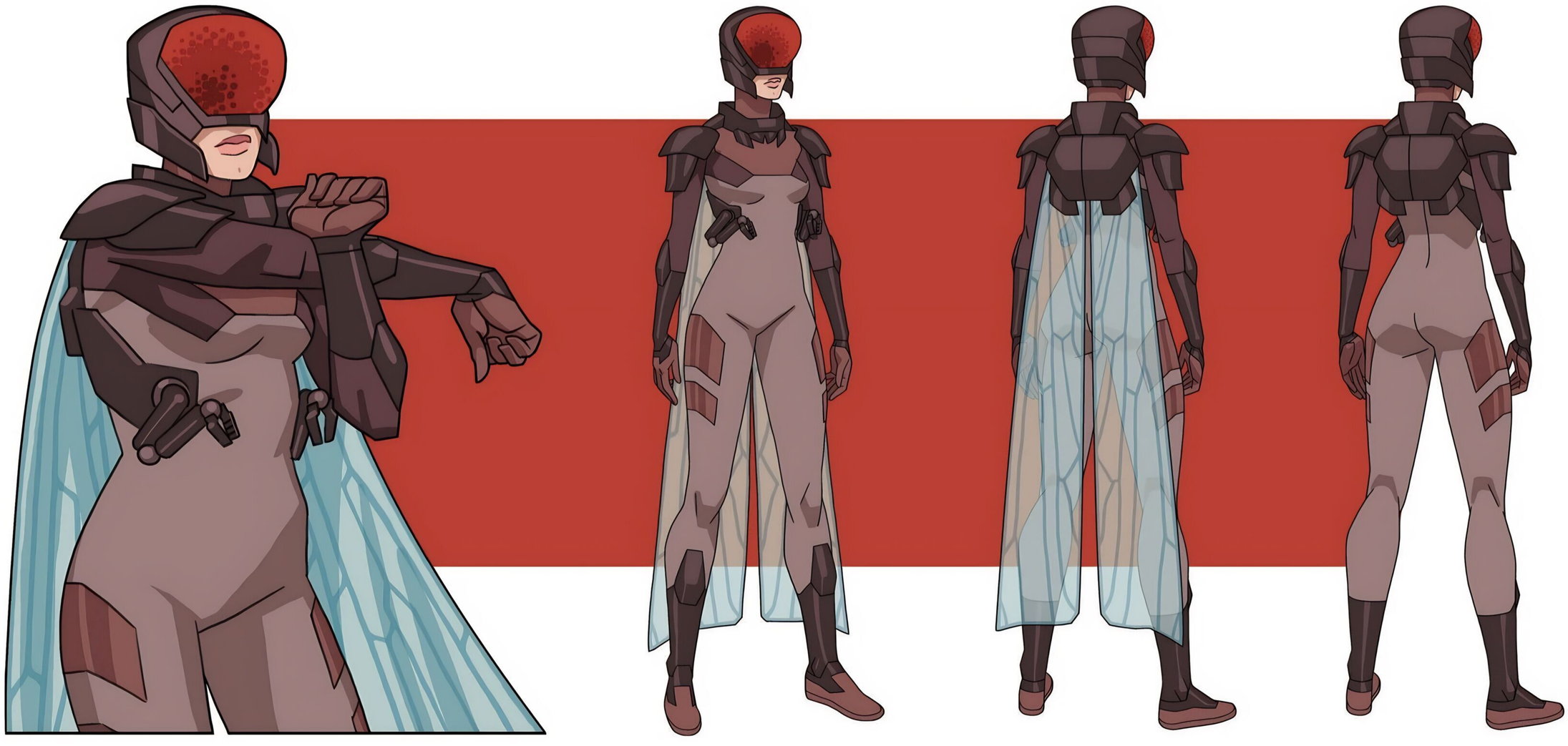






AFFICHAGES VISUELS DE ROBOT





Les créateurs de la série ont trouvé des façons de donner une illusion de profusion de détails en s'appuyant sur leurs propres méthodes créatives.

« Quand on épure un dessin surchargé, ou que l'on modifie un élément qui ne convient pas à l'animation, c'est important de ne pas laisser de vide », explique le *character designer* Nate Bellegarde. « C'est pour ça que les films de super-héros incarnés par des acteurs en chair et en os sont truffés de costumes avec des motifs imprimés sur toutes sortes de matériaux : l'œil est attiré par les différentes textures. On ne peut pas faire cela en animation 2D sans générer de "pollution visuelle". Alors, à la place, on ajoute des petits détails dans des zones où l'œil aura tendance à en chercher. Ne pas le faire aurait pour conséquence de trop attirer l'attention sur ces zones, et ce n'est pas le but. »

Il y a tout de même eu des cas où il a fallu ajouter plus de détails à certains personnages, surtout ceux qui ont un temps d'apparition à l'écran limité, ou les préférés des *character designers*.

« Regardez le design de Mark par rapport à un personnage comme Battle Beast [Le Fauve de Combat dans la BD française] », illustre Hong. « Parce que Mark est le personnage principal, on le voit dans chacune des scènes, c'est pratique qu'il ait un costume relativement simple, comparé aux autres personnages. Mais quelqu'un comme Battle Beast, c'est un personnage très complexe… On peut parfois savoir à l'avance quel personnage sera apprécié du public : plus il est détaillé, plus le public a des chances de l'apprécier. C'est plus ou moins comme ça que les *character designers* travaillent. »

Que leur design final soit épuré ou complexe, il est évident que Walker, Hong, Bellegarde et le reste des *character designers* ayant travaillé sur la série animée *Invincible* ont profondément aimé chacun des personnages qu'ils ont fait vivre à l'écran.

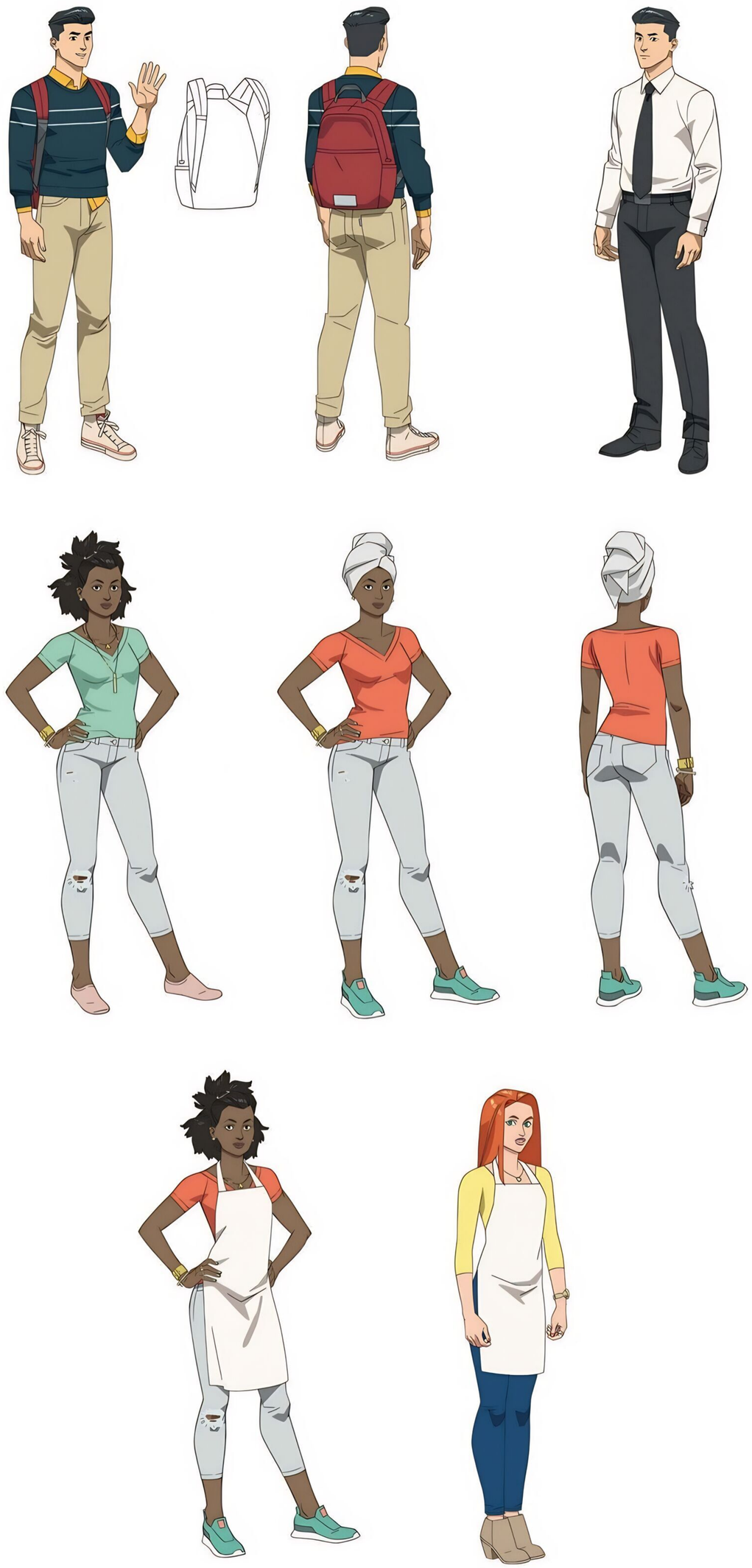
NOUVEAU LOOK POUR UNE NOUVELLE VIE

Bien que le principal travail du *character designer* soit de déterminer une apparence cohérente pour chaque personnage, il y a souvent des moments où le scénario demande un changement. Les super-héros, par exemple, ont besoin d'au moins deux styles distincts : leur costume et leurs vêtements de tous les jours. Dans l'animation, un design secondaire pour un personnage principal est appelé un « *redress* » [NdT : littéralement, un « rhabillage »].

« Je vais vous révéler un secret de l'industrie du *character design* », déclare Nate Bellegarde. « La plupart des adultes portent les mêmes vêtements quasiment tous les jours passé un certain stade de leur vie. Il s'agit souvent d'un uniforme de travail ou quelque chose du genre. Enfants, on grandit en voyant nos parents porter la même tenue tout le temps, c'est en quelque sorte ancré en nous quand on est petits. C'est ce qui fait qu'il y a des chances que vous n'ayez jamais remarqué que Mark et Amber sont dessinés avec les mêmes vêtements chaque jour. Mais quels vêtements ! C'est tellement rafraîchissant de voir des personnages qui ressemblent à des vrais gens avec des vies intéressantes et complètes. »

« Je pense parfois que c'est le *redress*, la partie la plus fun du boulot », s'amuse Dou Hong, « parce que je me dis : "Oh, on peut habiller Mark avec un costume de gala", ou "On peut mettre une jolie robe à Amber", ou habiller Atom Eve avec quelque chose de très chic… ou de plus décontracté. Ce sont des choses très marrantes à faire ! Donc voilà, j'adore rhabiller les personnages. »

Un exercice stimulant, mais chronophage. Même si un nouveau look n'apparaît qu'une poignée de secondes à l'écran, il doit tout de même passer par un long processus de création et de réflexion, donc les scénaristes et les producteurs doivent être conscients du temps et des coûts qu'impliquent des designs secondaires.



« C’est toujours une contrainte de production, évidemment », raconte le producteur exécutif Simon Racioppa. « Et vous verrez beaucoup de séries animées, qui ont certainement des plus petits budgets et des plus petites équipes que les nôtres, essayer de limiter cela, parce qu’on veut vraiment créer un seul design pour chaque personnage, et l’utiliser autant que possible pour rentabiliser l’investissement. »

Malgré cela, l’équipe d’*Invincible* a essayé de dépasser le standard du « costume unique » que l’on retrouve dans la plupart des séries d’animation. Tout au long de la série, Mark Grayson porte de nombreuses tenues variées, au-delà de son costume de super-héros « standard » : T-shirts, sweat-shirts, pyjamas et uniformes de travail. Si un changement de vêtements peut sembler simple, vu de l’extérieur, les *character designers* doivent néanmoins s'assurer que chaque nouveau look reflète bien la nature profonde du personnage.

« Par exemple, Mark porte une casquette dans sa tenue du Burger Mart », développe Hong, « Ça a amené une nouvelle considération… C'est quoi comme type de casquette ? Est-ce qu’il y a des petites touffes de cheveux qui dépassent ? L’apparence est super importante, parce que ce n’est peut-être pas le genre de mec qui porterait sa casquette à l’envers. »

Cette attention portée aux détails a beaucoup participé à rendre la série plus crédible aux yeux des spectateurs, bien qu’elle se déroule dans un monde rempli de super-héros.

« Quand Eve rentre chez elle après avoir joué les super-héroïnes, la première chose qu’elle fait, c’est enfiler un jogging et un sweat-shirt », raconte Racioppa. « Elle s’assoit avec un chocolat chaud, ou une boisson chaude. Elle ne le fait pas dans son costume, ce truc n’est pas confortable. Si tu travailles à Marineland et que tu dois porter une combinaison de plongée pour t’occuper des orques toute la journée, tu ne vas pas la garder en regardant la TV sur ton canapé le soir, si ? Tu vas vouloir enfiler quelque chose de plus confortable et douillet. »

Les efforts de l’équipe en charge de créer les personnages et de les rendre crédibles et attachants transparaissent dans toute la série, mais il subsiste des limites à ce qu’une équipe créative peut produire.

« Notre série est ambitieuse », explique Racioppa, « mais on a essayé de se calmer sur la production et de nous en tenir aux scènes réellement nécessaires, histoire de ne pas en demander trop aux équipes créatives et de production. Et on leur en a déjà demandé beaucoup ! »

En particulier, un type de *redress* a été plus demandé que n'importe quel autre : les blessures de combat. Tout comme dans les comics, la série animée *Invincible* n'hésite pas à montrer les effets dévastateurs qu'une attaque surpuissante peut avoir sur le corps humain. Le degré de violence dépeint dans la série n'est pas quelque chose qu'on s'attend à voir dans une fiction animée.

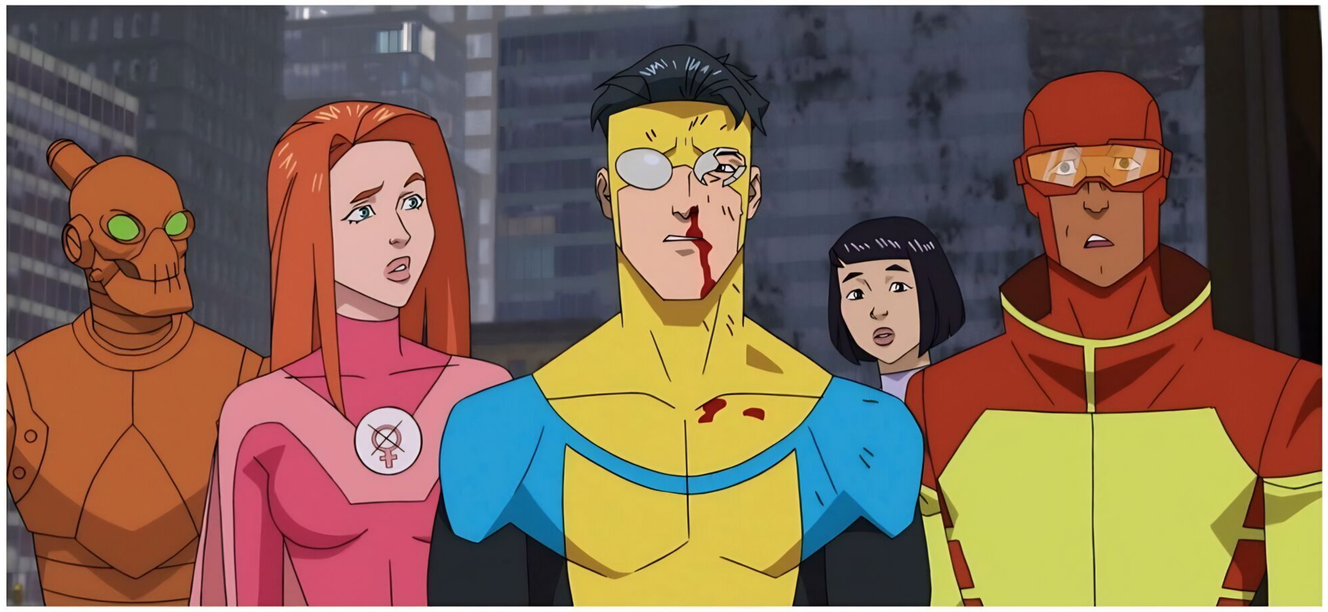
« Parce que c'est une série pour adultes, je pense qu'on peut y aller un peu plus fort que dans d'autres séries », confie Hong. « Quand on travaille dans l'animation, je pense que beaucoup de gens se disent que c'est pour les enfants (et une bonne partie s'adresse en effet aux enfants), donc il y a beaucoup de choses qu'on ne peut simplement pas faire puisqu'il faut s'assurer que tout le monde puisse apprécier la série. Mais quand on prend une fiction comme *Invincible*, ouais, on veut que chaque spectateur l'apprécie… Mais en même temps, comme c'est destiné aux jeunes adultes et aux adultes, on peut clairement aller plus loin et montrer des choses qu'on ne pourrait pas représenter dans d'autres types de dessins animés. »

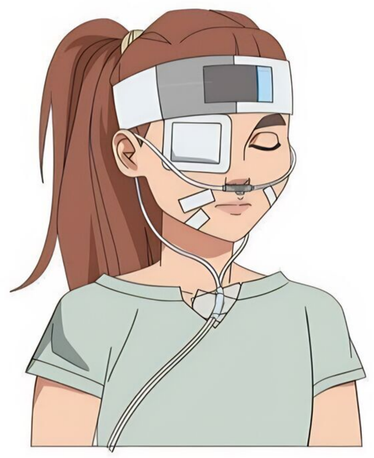
Certains membres de l'équipe étaient plus à l'aise que d'autres pour repousser ces limites.

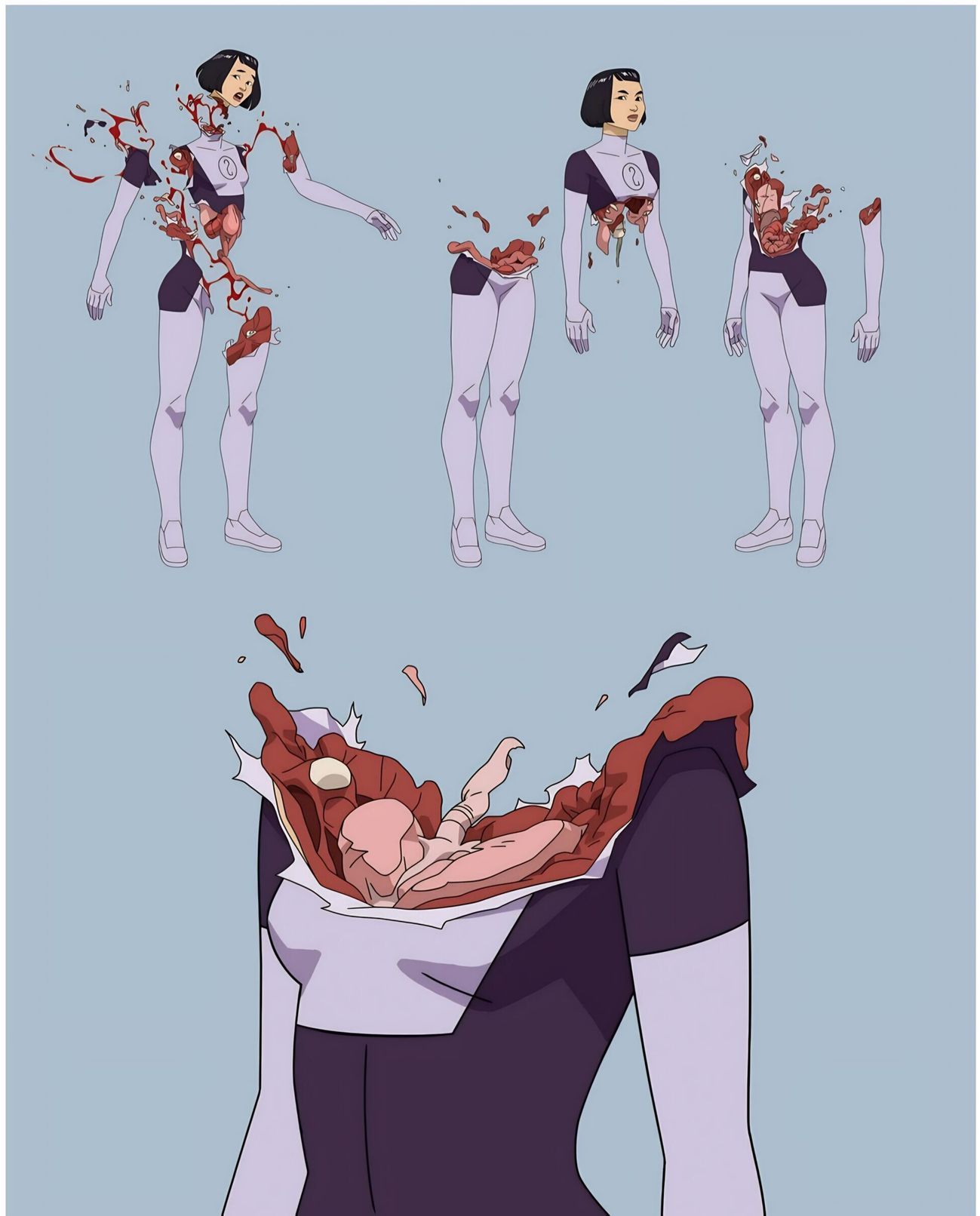
« Je n'ai pas l'impression que ce soit mon point fort », avoue le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker. « La plupart du temps, s'il fallait dessiner de la violence graphique, j'appellais Dou ou Nate, qui sont tous les deux incroyablement doués pour ce genre de choses… Du sang, des tripes, des flingues enfoncés dans la tronche des personnages… des jambes qui se font désintégrer. »

« Mon poste officiel était *character designer* », s'amuse Bellegarde, « mais il me semble que j'étais officieusement connu sous le titre de "référent violence", ce qui pourrait sembler bizarre, mais si on considère qu'une grande partie du travail que j'ai fait sur la série consistait à tailler des gens en pièces, les éviscérer et insérer des armes à feu dans leur anatomie, alors c'est logique. C'est même tout à fait pertinent. »

« Dessiner tout un tas de scènes violentes et comprendre comment les corps fonctionnent de l'intérieur, ça a été super intéressant », raconte Hong, « parce que j'ai dû faire beaucoup de recherches. Et c'était plutôt marrant. Pas seulement dessiner les blessures des combats ou créer ces personnages, mais aussi voir jusqu'où on peut aller, parce que ce sont des choses qu'on ne voit jamais dans l'animation. »







Dans la majorité des épisodes, les personnages, dont Invincible lui-même, se font rouer de coups jusqu'à n'être plus qu'une bouillie sanguinolente. Mais comme n'importe quel autre type de *redress*, chaque blessure doit être méticuleusement pensée par les dessinateurs de la série et doit correspondre spécifiquement au type de lésion infligée.

« Par exemple, si quelqu'un se fait frapper par une masse, découper par une hache, brûler, ou se prend un jet d'acide, cela aura différents effets », détaille Hong. « Et ça affecte la couleur, ça affecte la texture de la peau… »

« Une des choses auxquelles j'adore réfléchir, ce sont les effets des différents matériaux sur le corps humain quand on y applique des forces », se confie Bellegarde. « Des forces telles que le bras de Nolan, sa main, ou son corps entier, et des matériaux comme des blindages pare-balles, des tissus résistants aux lames ou des casques en céramique capitonnés avec des lunettes tactiques. Je ne sais pas ce que je préfère entre le fait d'être déchiqueté en deux et une balle qui explose une tête. Les deux sont plutôt créatifs. Et il y a aussi le mec qui est vaporisé et dont il ne reste que le bras. Cette série n'est jamais à court de nouvelles façons fascinantes de blesser des gens. »

Si la violence intense qui apparaît dans certaines scènes peut être considérée comme extrême et choquante, elle a dû être pensée et validée artistiquement.

« On voulait la rendre réaliste, mais il fallait quand même qu'elle rende bien à l'écran », explique Hong. « Et c'est pour ça qu'une chose aussi simple qu'une éclaboussure de sang doit avoir un aspect spécifique. La façon dont le sang éclabousse le visage d'Omni-Man est pensée artistiquement. On voulait que ça ait l'air aussi naturel que possible, mais il y a quelque chose de surprenant avec le sang… S'il est répandu d'une certaine manière, cela ajoute une dimension iconique, bien plus que si ça avait été un genre de "giclée de sang aléatoire". Tout est pensé. Même les éclaboussures de sang. »

Puisque chaque blessure demande d'être réfléchie en amont, l'équipe a dû être très attentive à sa façon de rythmer l'action dans la série afin de s'assurer de ne représenter que les blessures essentielles à l'intrigue.

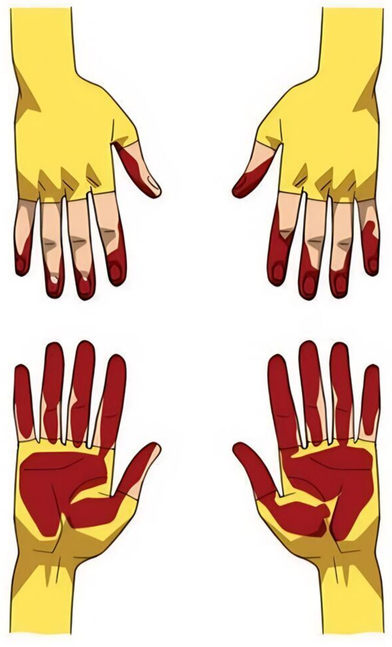
« C'est un équilibre délicat, c'est clair », avoue Walker. « On a dû se limiter au nombre minimum "d'états de santé" possibles, pour que cela colle à ce qui est défini dans l'animatique. »

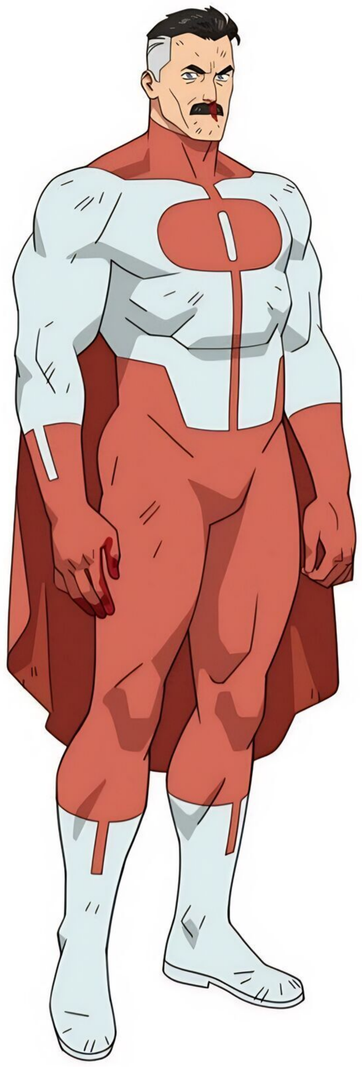
Certains combats n'ont demandé qu'un seul nouveau design pour les personnages impliqués et, cela a permis à l'équipe d'économiser du temps, des efforts et de l'argent en réutilisant de manière créative certains modèles de personnages blessés au fil des épisodes. Cependant, par moments, la violence représentée est tellement spécifique qu'elle ne saurait être résumée en un seul design. La confrontation épique entre Mark et Battle Beast dans le cinquième épisode de la première saison en est un exemple mémorable.

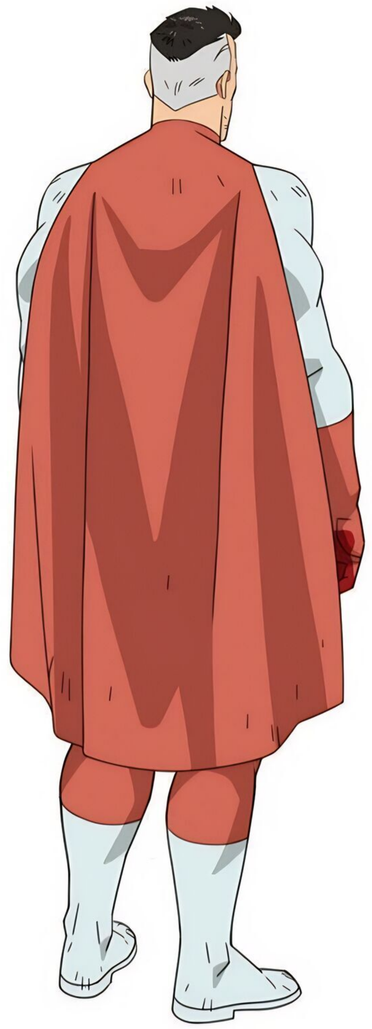
« Dans ce combat, il y a eu beaucoup de stades de blessures différentes », illustre Hong. « Je crois que ses lunettes se font exploser, il a cette énorme plaie dans le ventre, et c'est parce qu'il est si fort que rien ne peut le tuer. Il peut se faire salement amocher et avoir tous les os fracturés, il guérira toujours avec le temps. Mais on voulait voir jusqu'où on pouvait le pousser. »

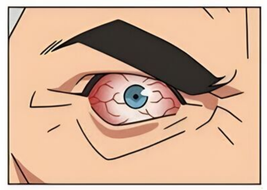
Les *character designers* ont poussé Mark aussi loin qu'ils le pouvaient lors de l'extraordinaire combat final contre Omni-Man.

« Dans les épisodes sept et huit, je crois qu'Invincible et Omni-Man avaient chacun jusqu'à douze modèles différents selon leurs blessures », se souvient Walker. « Ça en fait un paquet. Certaines sont subtiles, et d'autres sont bien plus marquées. »









Les blessures graves infligées aux personnages de la série ont permis à l'équipe d'insuffler un haut niveau de réalisme dans une fiction mettant régulièrement en scène des invasions extra-terrestres, des *kaiju* tueurs et des zombies cyborgs.

« Parfois, on voit des super-héros qui réalisent des exploits incroyables », raconte Hong, « mais ils n'ont pas une égratignure, c'est à peine s'ils se salissent. Ce n'est pas que ça sorte le spectateur de l'action, surtout si l'histoire et le rythme sont bons, mais quand le héros subit des dégâts visibles, on va bien plus s'y attacher. Et c'est pour ça, je pense, que les gens aiment autant Mark. Ils voient à quel point il peut être amoché, ce qui crée un attachement puissant. »

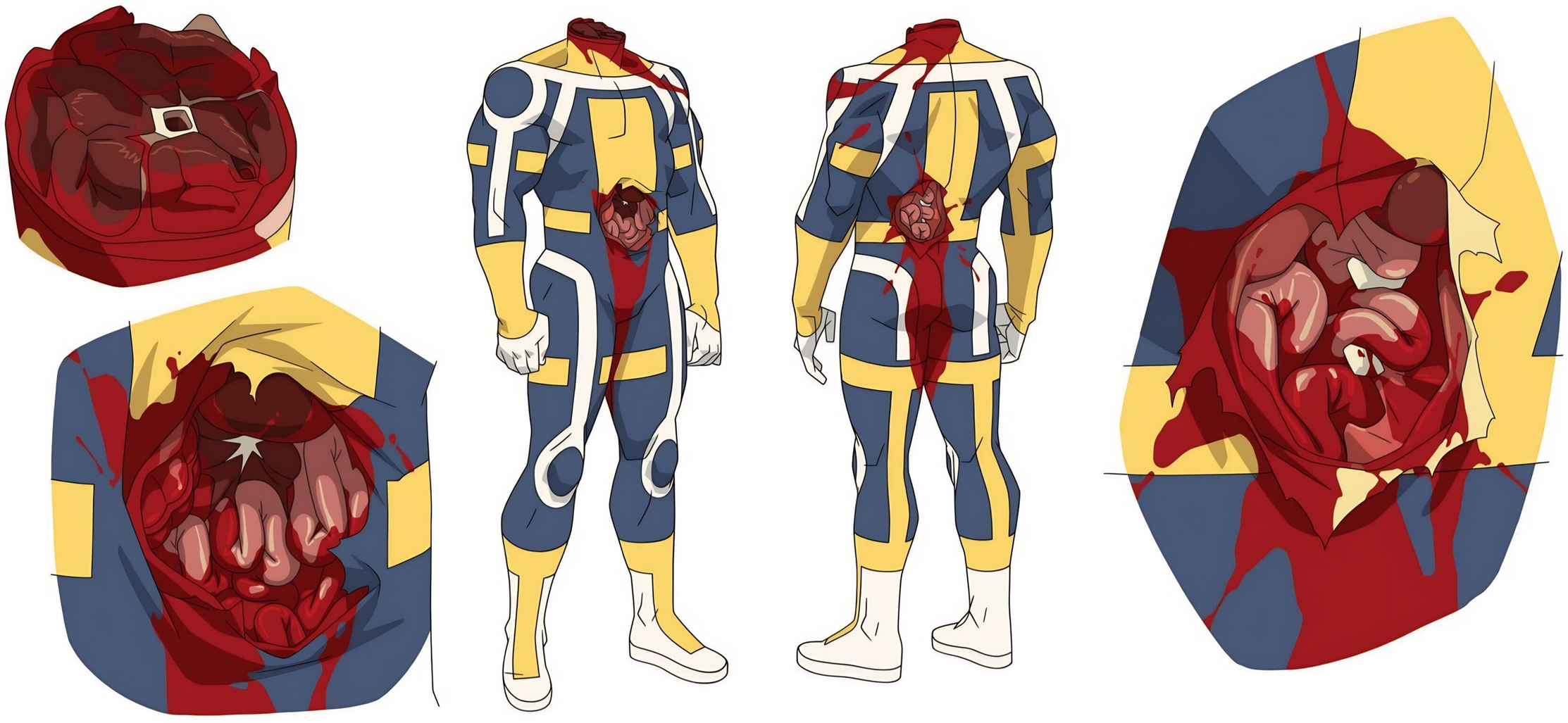
Et bien sûr, par moments, le réalisme peut être repoussé au-delà de toute attente…

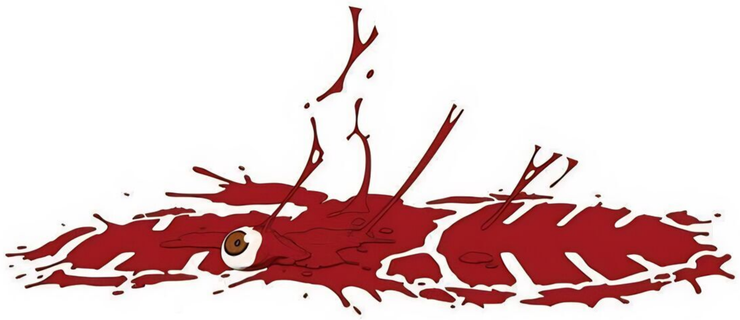
« Aquarius était un de mes personnages préférés », confie Hong. « Dans les storyboards originaux, quand Aquarius se fait frapper par Omni-Man avec la masse de War Woman, on aurait dit que sa tête était légèrement enfoncée. Mais ça semblait relativement faible compte tenu du fait qu'Omni-Man venait de lui lancer la masse sur le crâne. »

« Alors en voyant ça, je me suis dit : "Oh, bon… Omni-Man, la masse de War Woman, sa tronche… Ça ne peut pas se passer comme ça. Ça doit être bien plus destructeur." Donc je m'y suis mise en disant : "Laissez-moi lui exploser la tête, enfin, la démolir complètement." Sa mâchoire a été séparée du reste de sa tête et a volé dans un coin… C'est un impact tellement puissant, avec du sang partout. Je me suis vraiment éclatée parce qu'on n'a jamais l'occasion de faire ça, vous savez ? Je crois que bosser dans l'équipe d'*Invincible* a réveillé quelque chose au fond de moi. »

« Elle a pulvérisé la tête d'Aquarius », raconte Walker. « Elle l'a tellement amoché que la scène où il se prend la masse a dû être redessinée pour coller avec ce qu'elle avait fait. »

« *Invincible* y va fort », ironise Hong, « et parfois les *character designers* aussi. »





BM
BURGER MART
DRIVE THRU
START YOUR DAY WITH A HOT BM!
STOP
BURGER MART
BM
BURGER MART

ÉPISODE 1 :

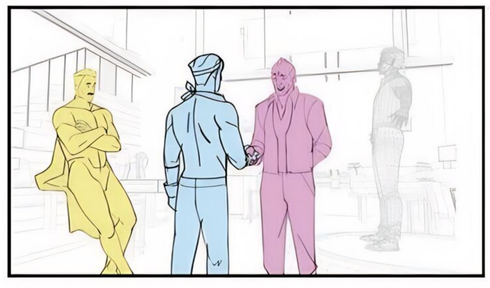
IL ÉTAIT TEMPS

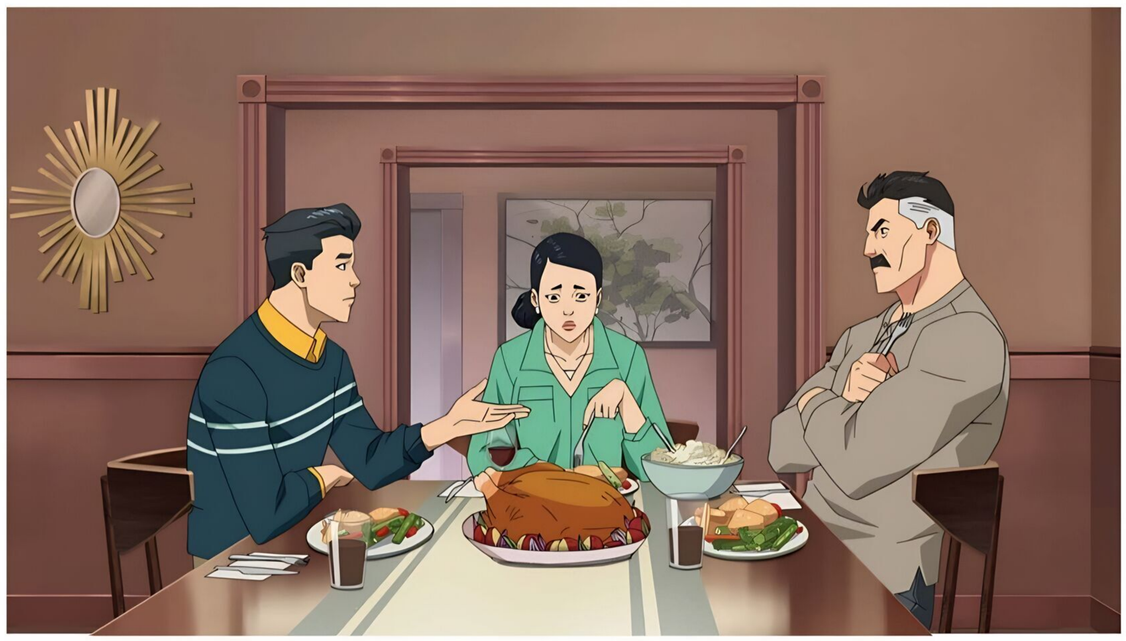
Dans le premier épisode de la série animée *Invincible*, on découvre Mark Grayson, un adolescent, le fils d'Omni-Man, l'un des héros les plus respectés au monde. Mark a enfin développé ses propres super-pouvoirs et est prêt à rejoindre son père dans sa mission : rendre la planète plus sûre. C'est un moment qu'il a attendu toute sa vie, mais il se rend compte rapidement que rien ne se passe comme il l'avait espéré.

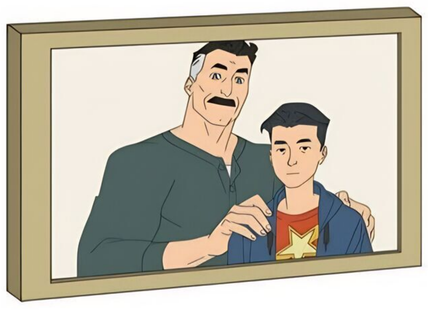
« J'aime penser chaque saison autour de thématiques », explique le producteur exécutif Simon Racioppa. « Dans la première saison, c'est un garçon qui veut devenir comme son père… et qui découvre que le monde est bien plus complexe qu'il ne le pensait, et que son père n'est pas celui qu'il imaginait. »

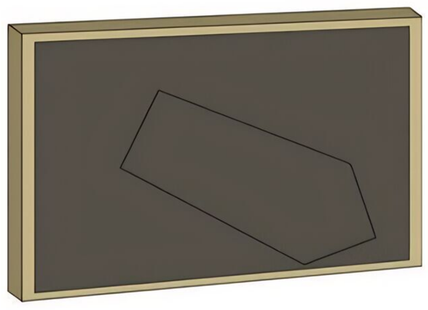
Toutefois, au début de la série, Mark ignore à quel point il méconnaît son père, Nolan. Il n'apprendra la vérité (à savoir que son père est ici pour conquérir la planète et non la sauver) qu'à la fin de la première saison. Mais les spectateurs sont dans le secret directement après le début du générique de fin du premier épisode, quand Omni-Man massacre brutalement et de sang-froid une équipe de héros, les Gardiens du Globe. C'est un retournement de situation choquant et un changement de ton brutal qui modifie la trajectoire de toute la série.

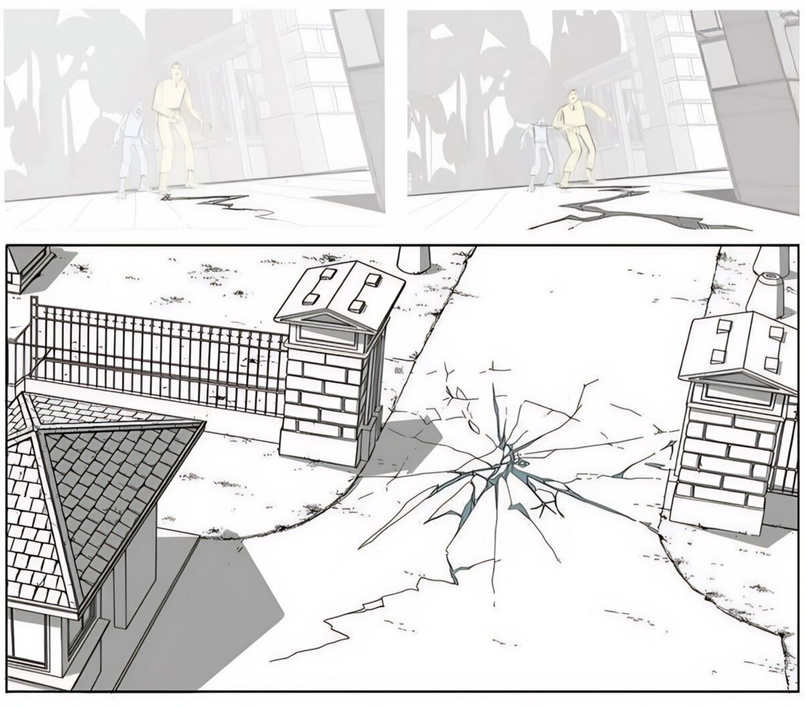
« La chose la plus marquante de cet épisode, c'est ce revirement », affirme Racioppa. « La violence, le langage cru et tout ce qui est réservé aux séries pour adultes est totalement absent de cet épisode, jusqu'à la séquence post-générique. Et c'est absolument volontaire. Vous remarquerez qu'aucun autre épisode ne fait cela. Dans tous les autres, on jure, on a de la violence ou du contenu pour adultes dès la première image. Et je ne veux pas dire que c'est gratuit, mais notre série est résolument pour adultes. En revanche, quand vous regardez le premier épisode sans savoir ce que vous regardez, vous vous dites sûrement : "Oh, c'est peut-être un dessin animé pour enfants." Vous laisseriez sûrement votre enfant de dix ou douze ans le regarder. Puis on fait voler tout ça en éclats avec cette séquence post-générique. »

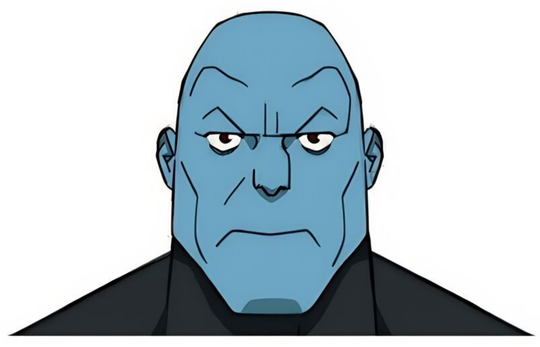












Si la confrontation brutale entre Omni-Man et les Gardiens dans cette dernière scène a pu prendre les nouveaux spectateurs au dépourvu, c'est un moment que les fans de longue date avaient hâte de voir à l'écran.

« On a essayé de recréer un peu ce sentiment qui existait dans les comics », développe Racioppa. « En les lisant, vous vous dites : "Tiens, c'est une BD de super-héros. C'est cool. Son père est un super-héros qui déchire, et lui vient d'avoir ses pouvoirs. C'est une histoire père-fils." Puis vous tounez la page et Nolan massacre tous les Gardiens. Là, vous vous dites : "C'est quoi ce bordel ?!" Et ça vous propulse dans l'histoire, parce que vous voulez savoir ce qui s'est passé. C'est cet effet qu'on a voulu recréer dans la série animée. »

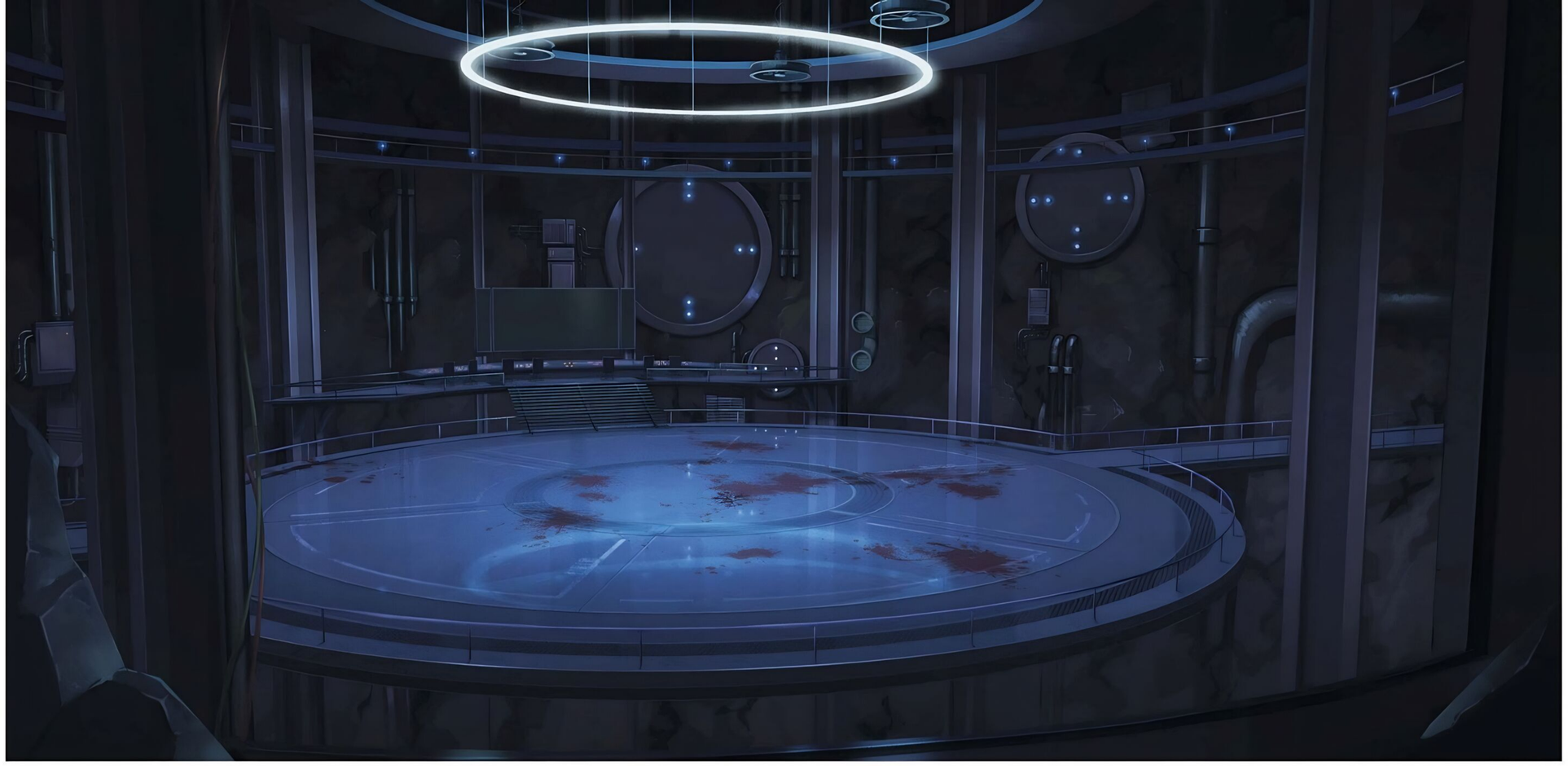
Cette scène épouvantable donne non seulement envie aux spectateurs d'en savoir plus, mais elle aide aussi à montrer à quel point un adversaire comme Omni-Man peut être dangereux en le confrontant directement à un groupe de héros envers lesquels le public ressent déjà de l'attachement, puisqu'ils partagent de nombreux points communs avec d'autres héros connus.

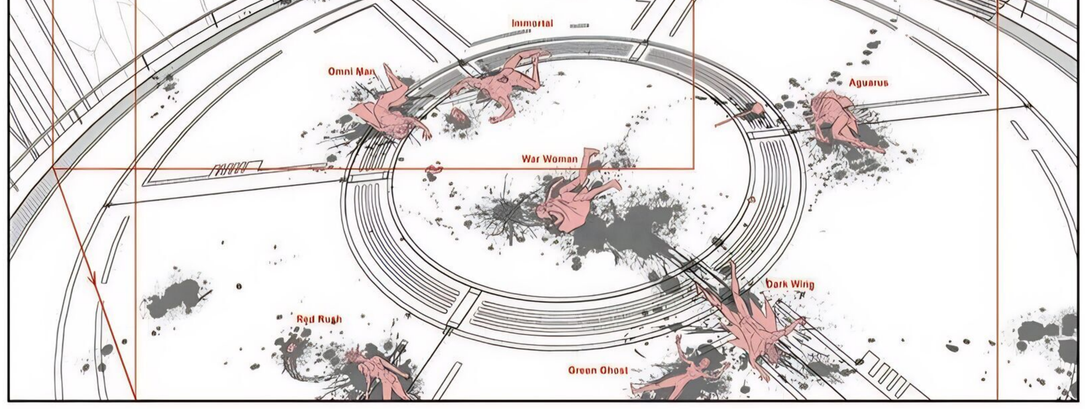
« Les Gardiens du Globe représentent des archétypes de super-héros qui sont bien connus chez Marvel, DC, Image, et dans les comics indépendants », explique Racioppa. « Les personnages n'apparaissent pas bien longtemps à l'écran, évidemment, donc il nous fallait des personnages auxquels le public pouvait s'attacher et qu'il pouvait comprendre clairement dans un temps d'apparition limité. Il fallait qu'il comprenne qui ils sont, qu'est-ce qu'ils font, quelle est leur place dans le monde. »

Avec un public croyant d'emblée que les Gardiens font partie des héros les plus puissants au monde, la facilité avec laquelle Omni-Man les abat propulse ce dernier au rang de plus grande menace planétaire.

« À travers cette scène, on essaie de poser les bases pour tous les épisodes suivants », précise Racioppa, « et de faire entrevoir aux spectateurs de manière divertissante les différents niveaux de pouvoir et la face cachée de Nolan, afin de les préparer pour ce qui s'annonce et pourquoi il faut le craindre. »

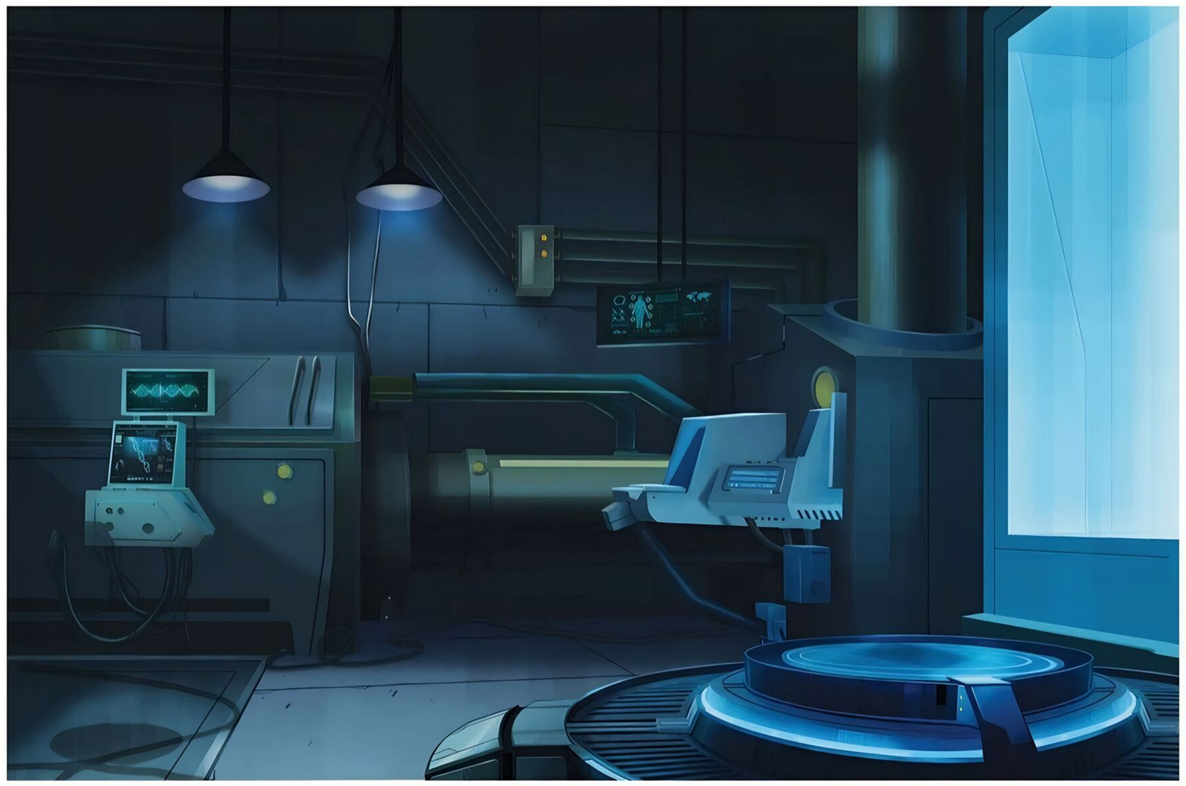
Bien que notre vision d'Omni-Man soit profondément altérée dès la fin du premier épisode, Mark ignore toujours tout de ce qu'a commis son père, et ce jusqu'aux épisodes finaux de la première saison. Durant ce laps de temps, la relation entre le jeune héros et son père reste au cœur de la série.





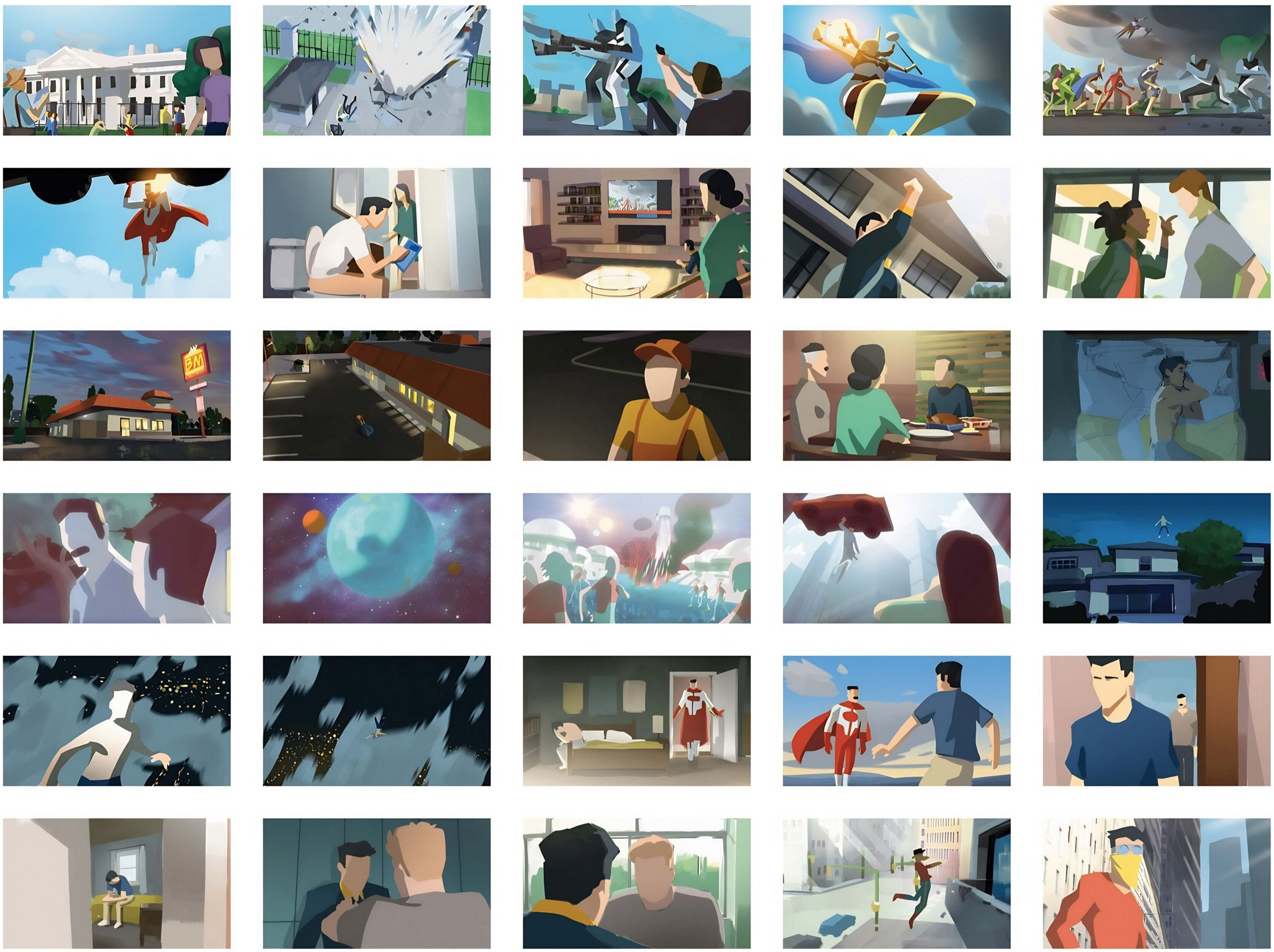
« C’est toujours une dynamique père-fils, c’est ce qu’on explore avec Mark et Nolan », raconte le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « Retirez tout le délire de tyrans affamés de conquête spatiale, et c’est tout ce que c’est : l’histoire d’un père et de son fils. Et comme dans la vraie vie, cette dynamique progresse et évolue avec le temps. »

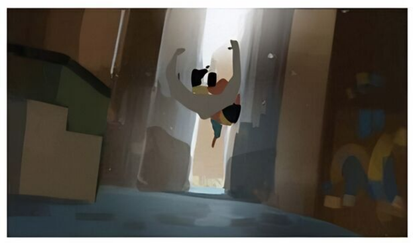
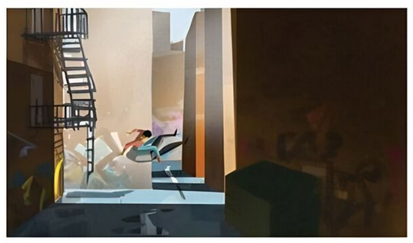
À la fin de la saison, cette dynamique aura changé d’une façon que Mark n’aurait jamais pu imaginer.

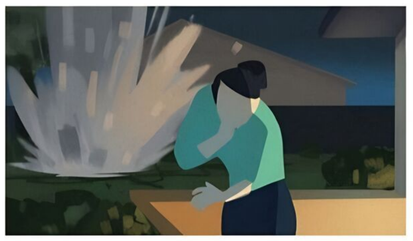
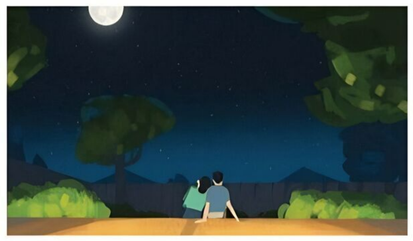


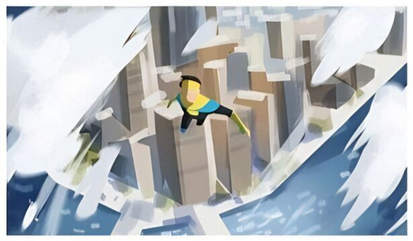
LE COLOR SCRIPT

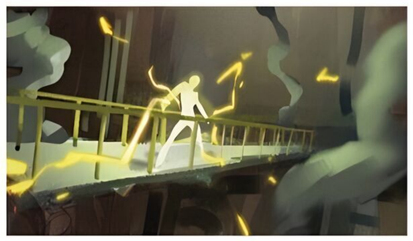
Un *color script* est un outil important que les professionnels de l'animation utilisent pour visualiser un épisode. Il fournit un aperçu des séquences et de la façon dont l'équipe souhaite organiser les couleurs, l'éclairage, le rythme et les moments forts. Pour les moments clés, ces balises visuelles peuvent varier tout au long d'une saison.

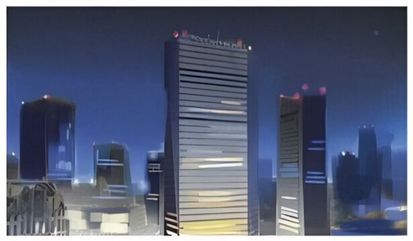


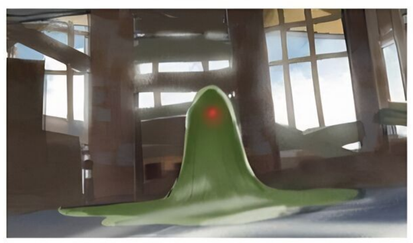



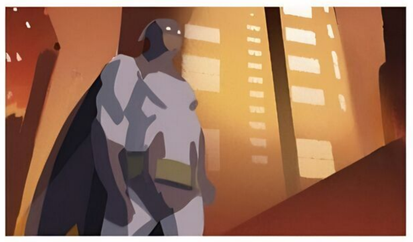
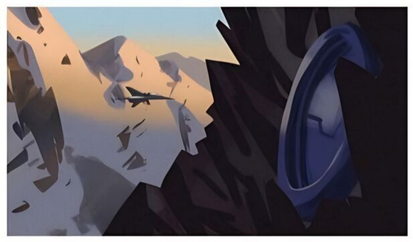
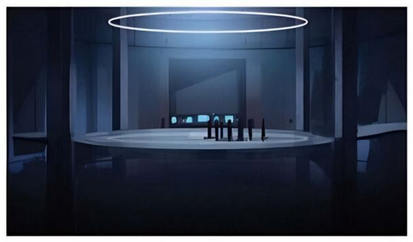











W.3st

ÉPISODE 2 :

QUAND FAUT Y ALLER

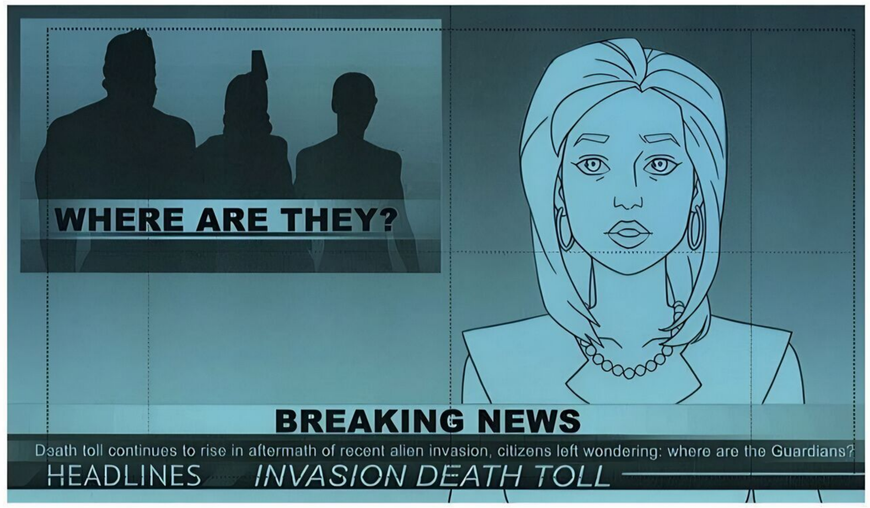
Dans le deuxième épisode de la série, Mark fait sa première grande sortie en solo en tant que super-héros, sous le nom d'Invincible.

« C'est le premier épisode dans lequel il dispose de ses pouvoirs dès le début et tout du long », explique le producteur exécutif Simon Racioppa. « Dans le premier épisode, c'est plus léger. Il se bat contre Titan, tout semble aller pour le mieux. On a voulu le mettre en difficulté et lui dire : "Oh, tu trouves ça super, hein ? Tu crois que c'est facile ? Que tu vas te promener en volant, mettre un coup de poing à un mec qui sort d'une banque avec un gros sac de fric avec un symbole '$' dessus, qu'il va tomber et que les flics vont venir le récupérer ?" On voulait par la même occasion montrer qu'on n'est pas comme les autres séries, et encore moins comme les autres séries de super-héros. Donc on lui a fait subir un véritable baptême du feu. »

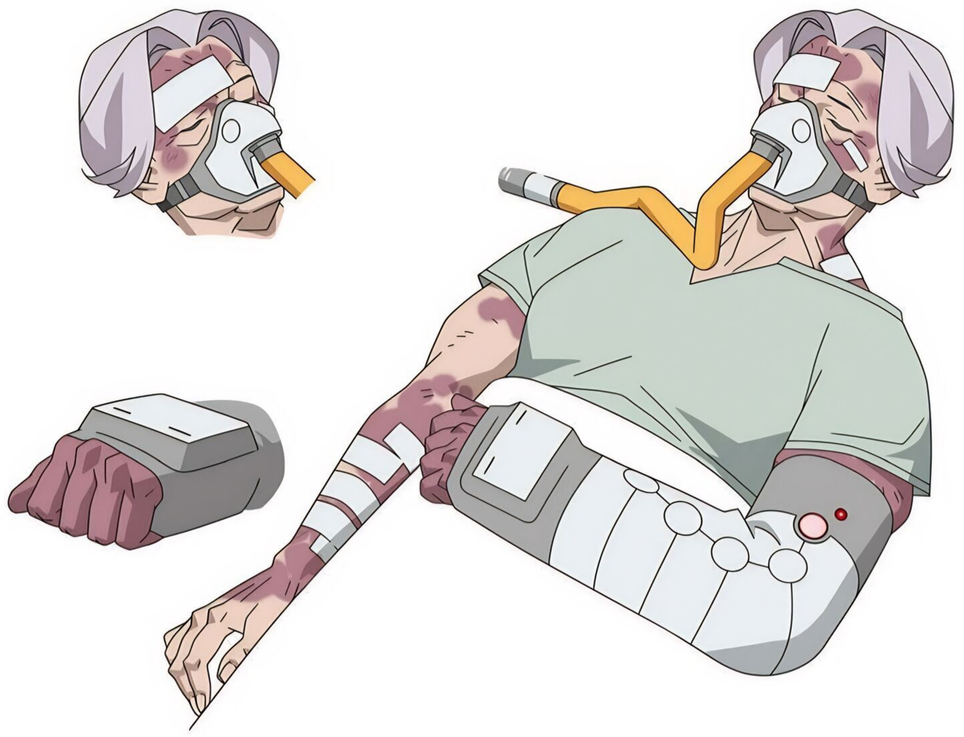
Celui-ci a pris la forme d'une tentative d'invasion massive d'extra-terrestres en plein centre d'une mégalopole. Bien qu'il soit largement dépassé en termes numériques et d'armement, Invincible se joint à la lutte avec enthousiasme pour riposter contre les Flaxans.

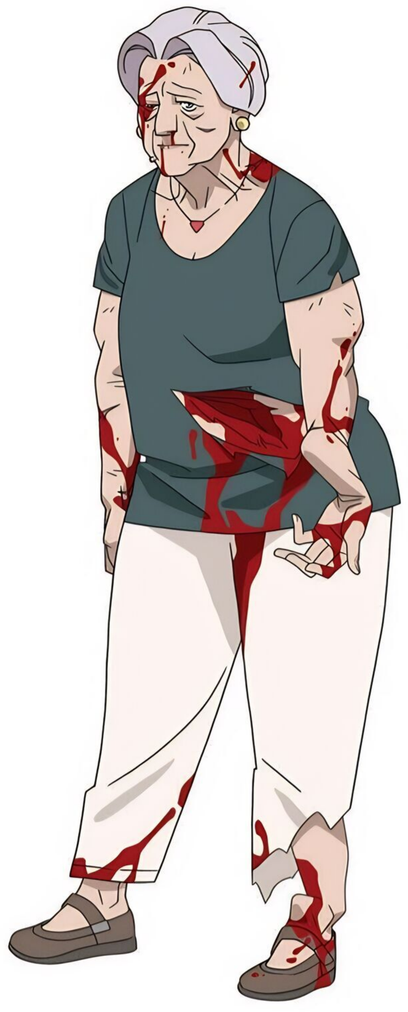
« L'intrigue avec les Flaxans a été racontée par petits bouts à travers de nombreux numéros dans les comics », raconte le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « Quand on s'est vus pour penser la première saison, je savais que je voulais commencer la série avec la mort des Gardiens du Globe à la fin du premier épisode, et finir avec le combat entre Mark et Nolan. Il nous restait six heures d'épisodes à remplir entre les deux. Si l'on avait adapté les comics à la lettre, il n'y aurait pas eu matière à faire une saison entière. Alors on a commencé à bouger des choses en essayant de remplir les espaces entre ces deux événements. Et l'idée de prendre toutes les sous-intrigues des Flaxans et de les regrouper en un seul épisode a commencé à s'imposer. »

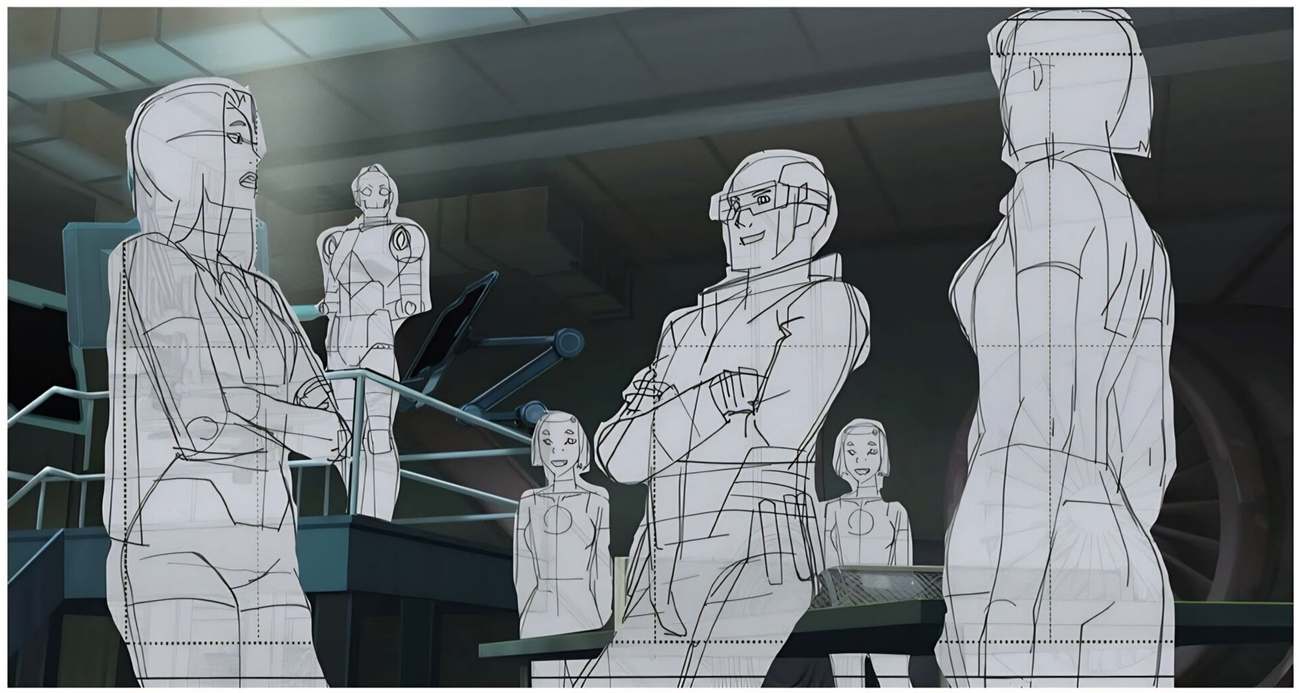
Heureusement, Mark n'a pas dû faire face à cette menace seul. Quand il arrive sur place, il se retrouve à combattre aux côtés d'un groupe de jeunes héros connu sous le nom de l'Équipe J.

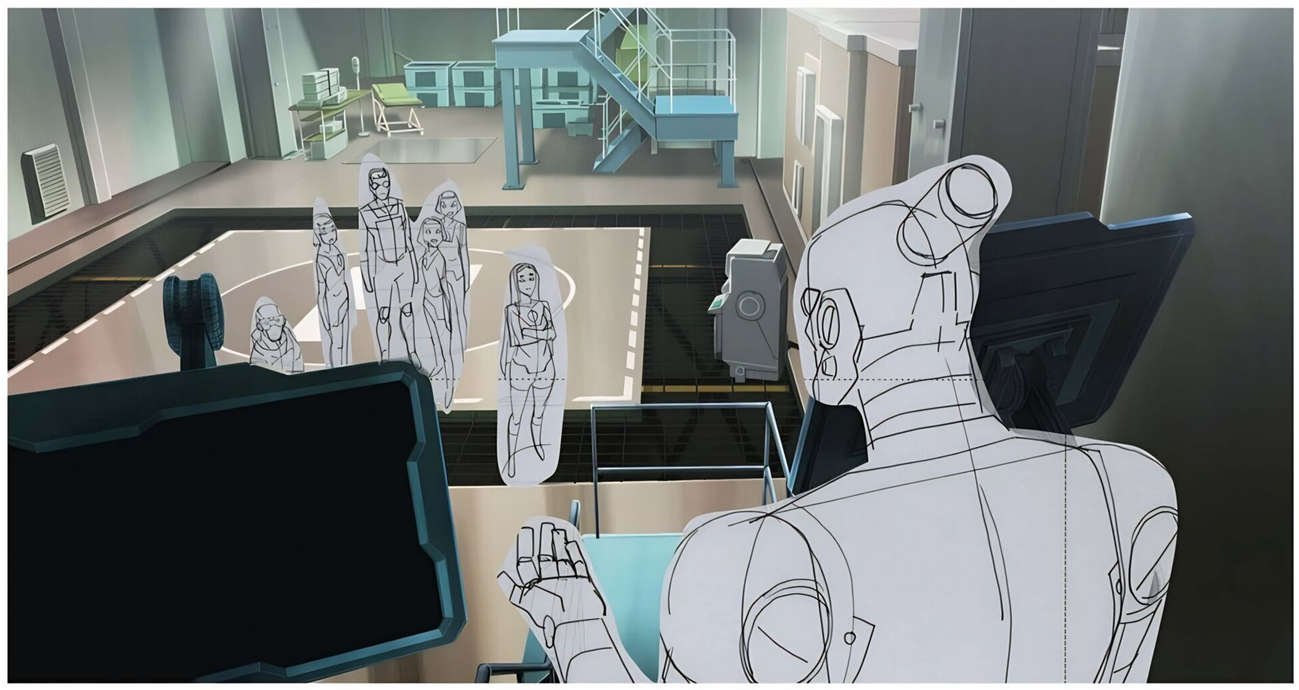


« On voulait montrer d'autres personnages du même âge que Mark », raconte Racioppa, « offrir un élan de fraîcheur à la série. Cela permet d'avoir d'autres héros qui essaient eux aussi de faire au mieux, qu'il peut admirer, auprès desquels il peut apprendre et qui ont leurs propres volontés et désirs. C'est un peu comme un petit groupe de musique qui essaie de percer, de sortir un album qui cartonne. C'est plus ou moins un rêve qui se réalise, dans le sens où « ce serait cool de traîner avec d'autres jeunes de ton âge, de dix-sept, dix-huit ans, qui auraient tous des super-pouvoirs, non ? ».









En dépit de tous les efforts de Mark et de ses nouveaux alliés, des centaines de civils innocents meurent, et Invincible apprend une humiliante leçon : même les héros les plus puissants ne peuvent sauver tout le monde.

« S'il y avait réellement une invasion dans le centre-ville d'une métropole », dit Racioppa, « que ces extra-terrestres venaient d'une autre dimension et qu'ils tiraient sur la population, alors il y aurait des morts et on ne pourrait pas tous les sauver. Et puis c'est impossible de lâcher un jeune de dix-sept ans dans cette situation sans qu'il y ait de répercussions. »

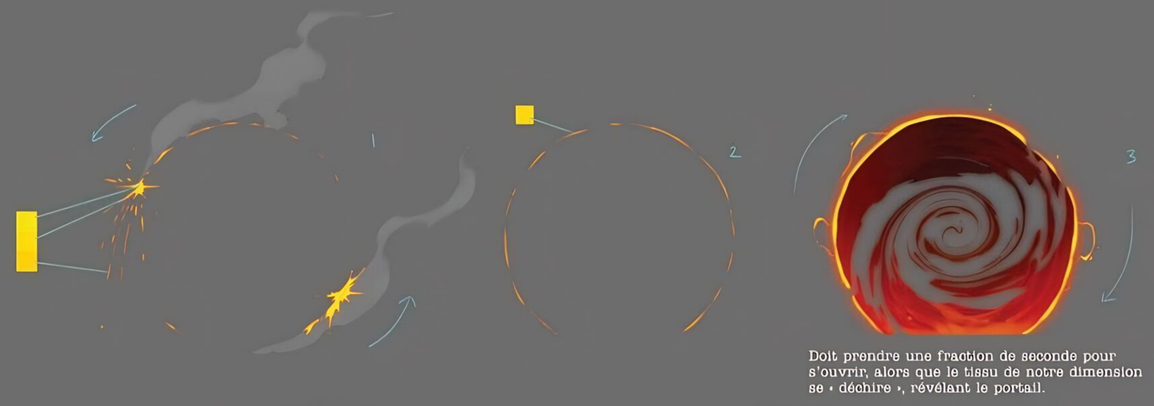
Il était du ressort de l'équipe derrière la série animée de montrer à quel point ces répercussions pourraient être effroyables pour des citoyens lambda.

« Il y avait un personnage secondaire », se rappelle Dou Hong, *character designer*. « Elle s'appelait Maya. C'était une vieille femme, je pense qu'elle devait bien avoir quatre-vingts ans. C'est elle que Mark porte dans ses bras jusqu'à l'hôpital et qu'il espère sauver. C'est un tel crève-cœur quand on découvre qu'elle ne survit pas… Il a vraiment fait de son mieux. Je lui avais cassé un pied et un bras, et je me disais :
"Je n'aime pas faire du mal aux vieux", mais je devais le faire parce que ça faisait partie de l'histoire. C'est quelque chose qui m'a rendue triste. »

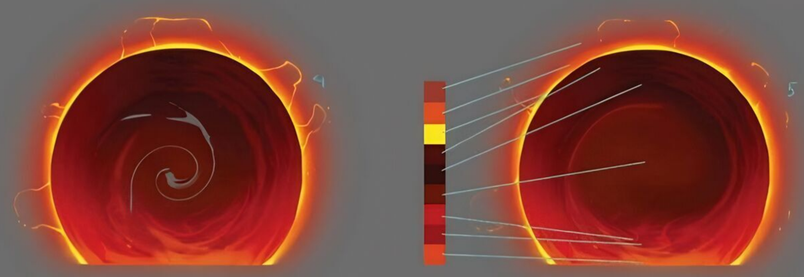
« On voulait simplement que Mark se prenne un grand coup de réalité en plein dans la tronche », déclare Racioppa, « et lui faire savoir que c'est du concret, maintenant. Il y a des conséquences à ses pouvoirs. Il ne s'agit pas simplement de criminels qui braquent des banques. C'est affreux et traumatisant… Des gens vont être blessés, des gens vont se faire tuer, et c'est dans ce monde que tu évolues maintenant, donc tu ferais mieux de comprendre tout ça le plus vite possible. Autrement, des gens en paieront le prix. »

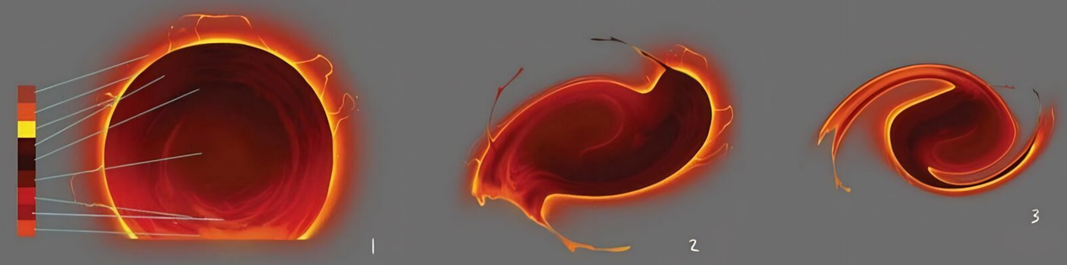
Malgré des pertes immenses, Mark et ses nouveaux alliés réussissent à maîtriser la situation. Mais c'est Omni-Man qui achève la menace Flaxan une bonne fois pour toutes en voyageant dans leur dimension et en éradiquant leurs troupes. C'est une scène qui permet d'éclairer davantage les méthodes et l'état d'esprit de Nolan.

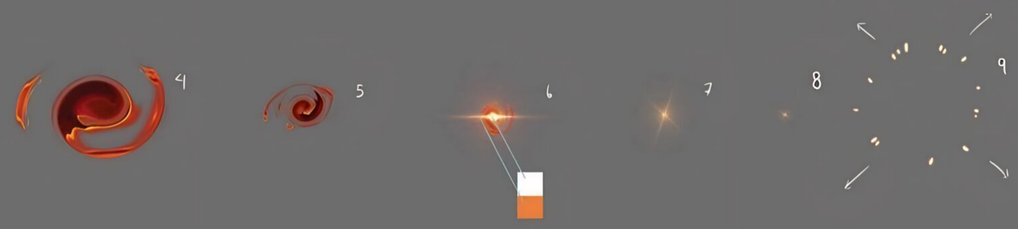
« Dans les comics, quand vous lisez l'intrigue avec les Flaxans, vous n'avez pas encore vraiment vu Nolan », précise Kirkman, « donc vous ne savez pas encore grand-chose de lui à ce moment. Il n'a pas encore tué les Gardiens. Mais dans la série, si, et vous le savez. Et vous vous posez certaines questions autour de son identité et de ses motivations. Ce n'est pas encore élucidé, mais on a pu jouer autour de ça dans chacun des épisodes, ce qui pimente un peu plus les choses. »

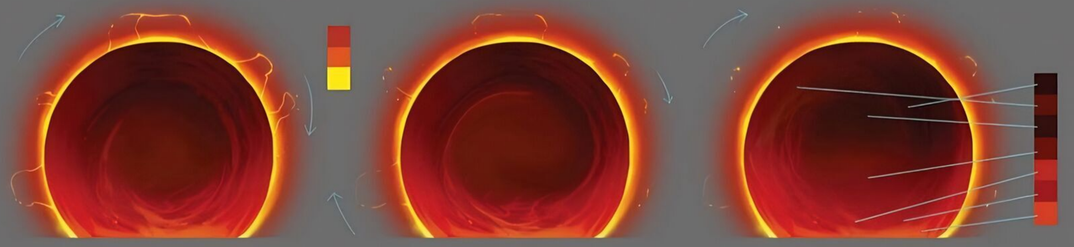


Doit prendre une fraction de seconde pour s'ouvrir, alors que le tissu de notre dimension se « déchire », révélant le portail.





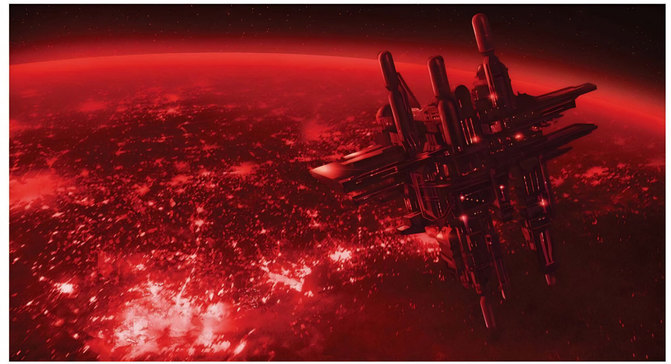




Portail stable, avec de l'énergie ondulant lentement et des petits arcs électriques.

L'énergie intérieure tourne très lentement quand le portail s'ouvre.

Quand les Flaxans apparaissent, leur silhouette devient de plus en plus opaque.



ÉPISODE 3 :

QUI C'EST QUI EST MOCHE ?

Alors que le monde pleure la tragique disparition des Gardiens du Globe, Omni-Man honore ses camarades disparus en s'exprimant lors d'une cérémonie commémorative. S'il a perpétré le massacre lui-même, Nolan ne donne aux spectateurs aucune raison de penser qu'il est responsable de la mort de leurs héros bien-aimés.

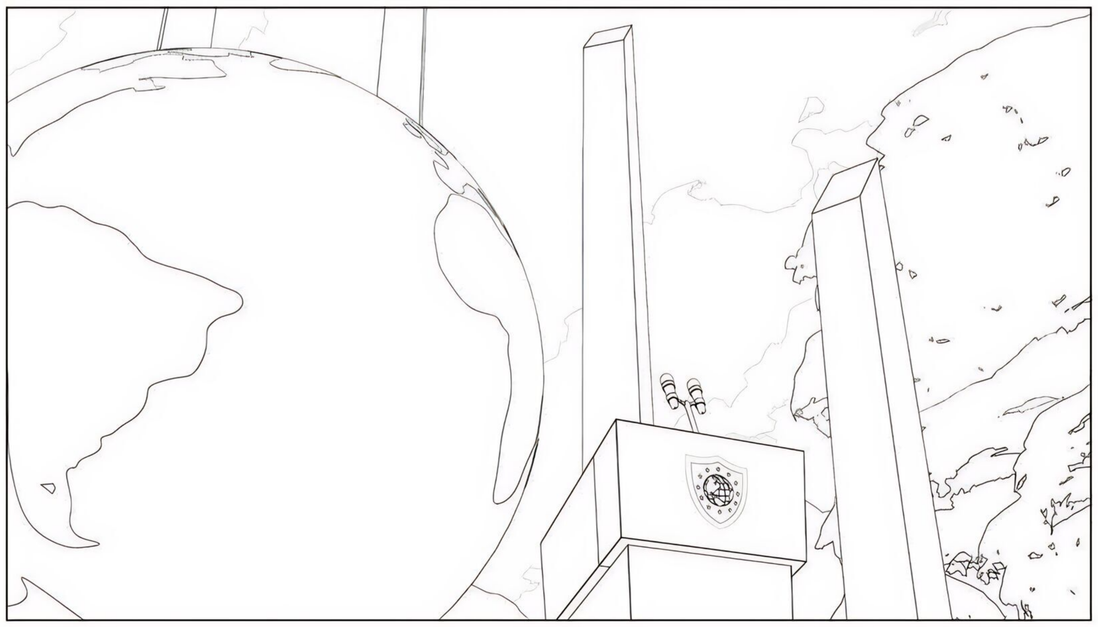
« C'est un bon acteur », affirme le producteur exécutif Simon Racioppa. « Il a trompé tout le monde pendant 20 ans. Il a menti à sa femme Debbie pendant 20 ans. »

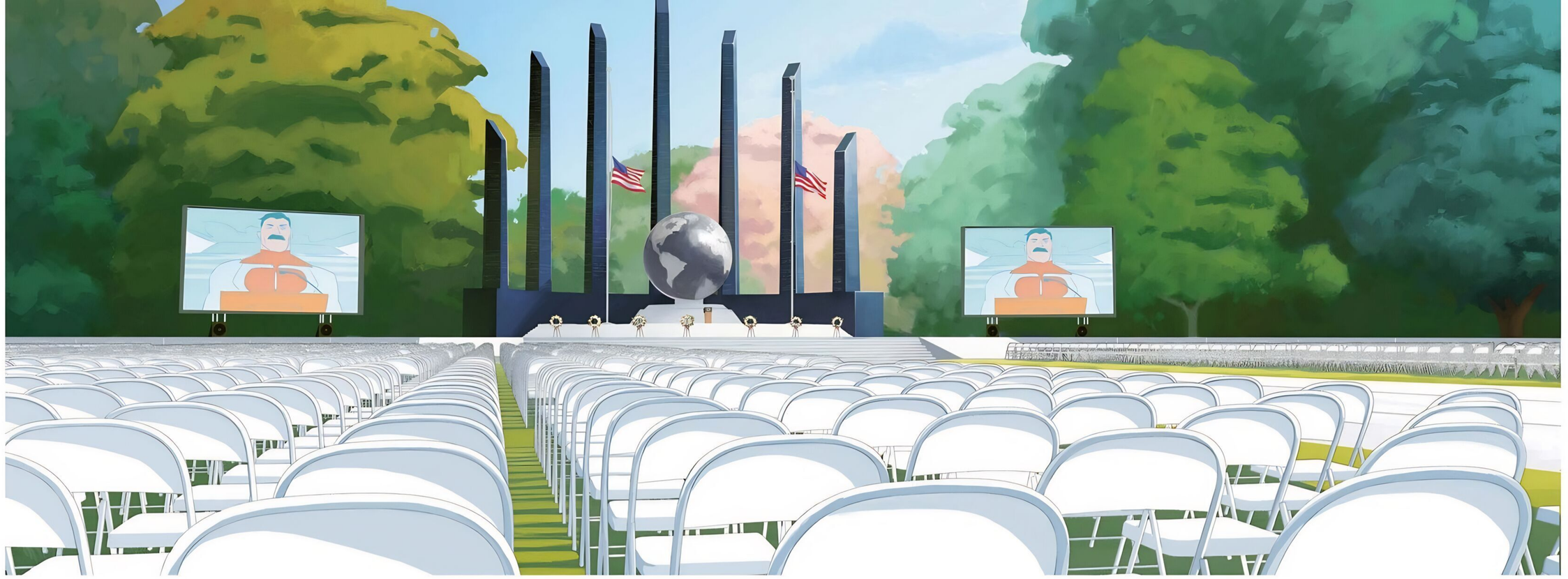
Mais tous les mots qui sortent de la bouche de Nolan ne sont pas des mensonges.

« Je dirais, en gros, que la moitié c'est des mensonges, mais l'autre moitié est sincère », ajoute Racioppa. « Une part de lui se sent terriblement mal de leur avoir fait ça, de les avoir tués comme ça. Et une autre part de lui se dit : "Ils étaient faibles. Ils méritaient de mourir." Donc peut-être que cette scène, c'est un peu des deux. Ce n'est pas complètement faux, ce n'est pas complètement fabriqué. Il y a un fond de sincérité. »

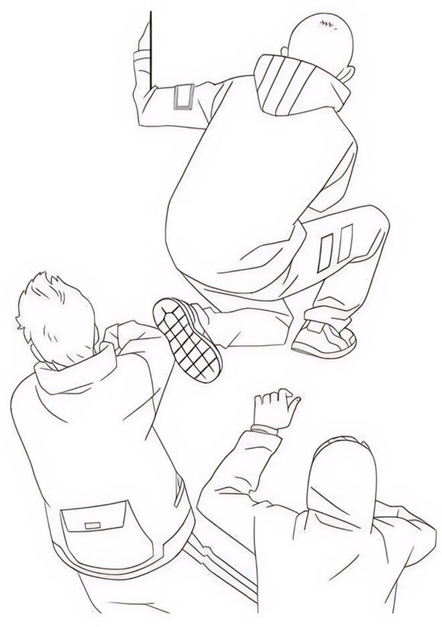
Quand bien même, il est difficile de réconcilier l'Omni-Man qui délivre l'oraison funèbre devant le mémorial des Gardiens avec celui qui a démembré sans pitié certains de ses plus proches alliés quelques épisodes plus tôt. Cette lutte, Nolan lui-même en fait l'expérience en même temps que nous.

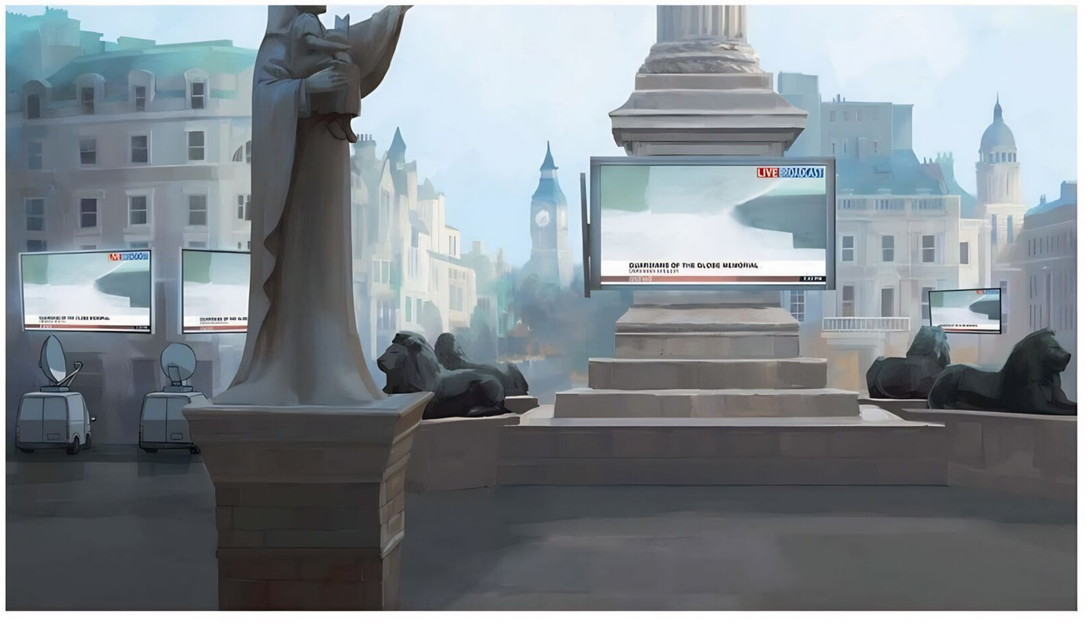
« Nolan, c'est deux personnages en un », illustre Racioppa, « et il est en conflit avec lui-même tout au long de la première saison, et au-delà. Parce qu'une part de lui se dit : "Je suis sur Terre en tant qu'agent dormant, puis je prends le pouvoir, je vois si on peut se reproduire avec cette espèce, et ensuite j'avise. C'est la mission qui m'a été confiée sur Viltrum. Je l'ai déjà fait. J'ai vécu cinq cents ans. Je l'ai fait sur d'autres planètes." Et puis la Terre commence à le changer. Il commence à devenir humain. Il commence à aimer et à s'attacher. La société viltrumite est vraiment très différente, vous comprenez ? Il est en guerre contre lui-même pendant toute la saison. »

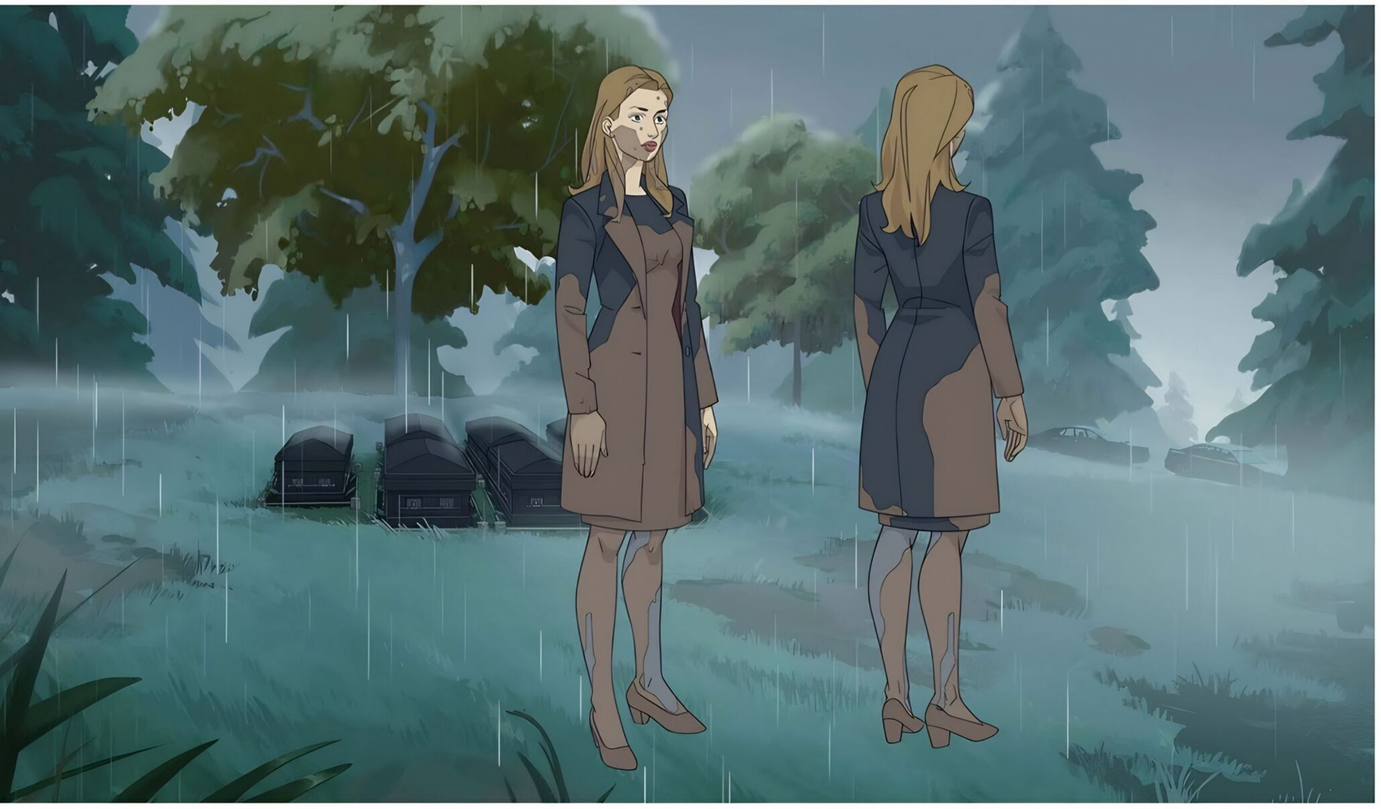




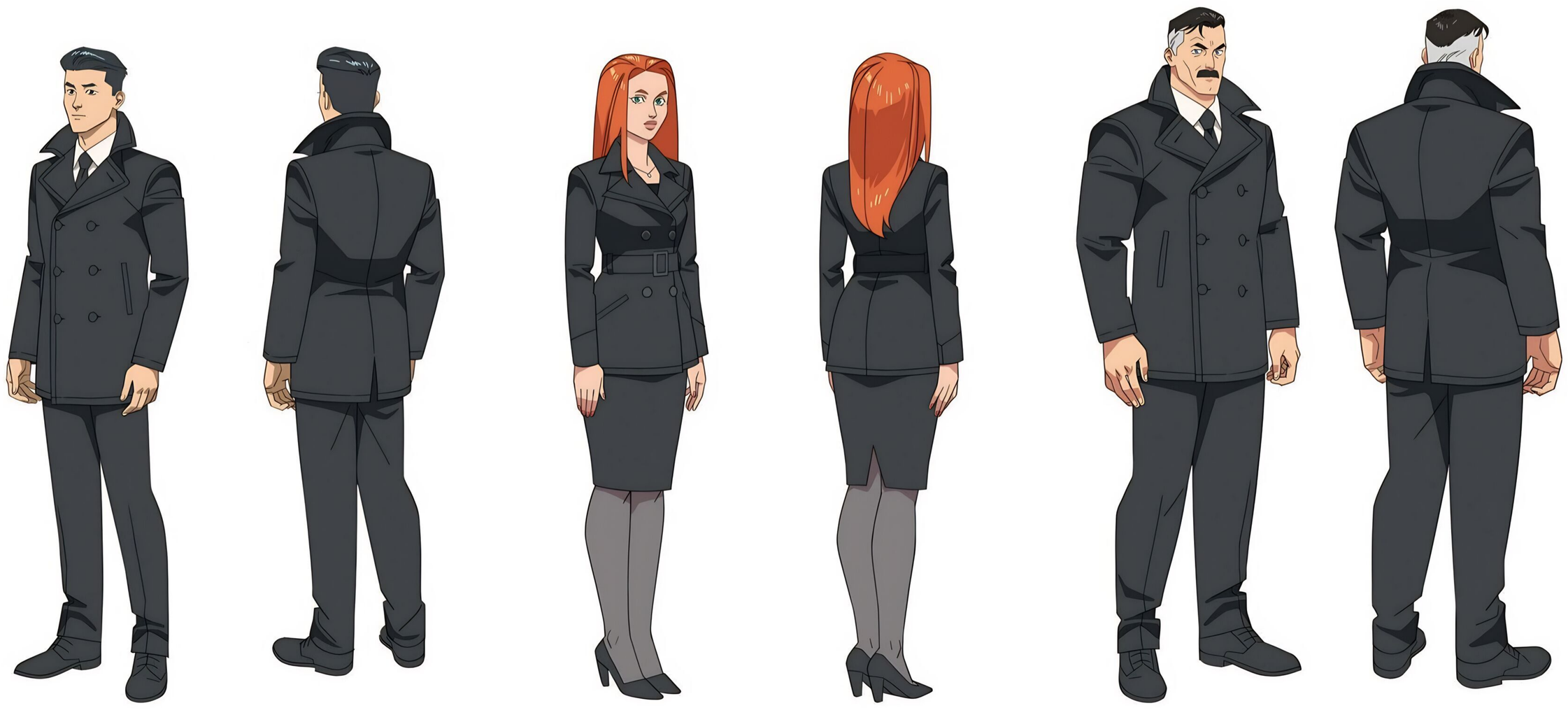
NIPPON
サロンバー
RAMEN




LIVE BROADCAST
GUARDIANS OF THE GLOBE MEMORIAL



PRIVATE
PROPERT
KEEP OU



Après les funérailles, le héros Robot commence à assembler une nouvelle équipe de Gardiens à la demande de l'Agence de Défense Globale. Les épreuves de sélection qui en découlent réunissent des visages familiers (parmi lesquels des membres de l'Équipe J) mais aussi de nouveaux héros créés spécifiquement pour cet épisode.

« Dans le scénario, je crois qu'on leur avait juste donné quelques noms », avoue Racioppa, « du genre Burly [NdT : Baraqué, en français], Bug-Eye [NdT : Globuleux, ou Œil d'Insecte, en français], Pangea [NdT : Pangée, en français]. On se contentait d'inventer des noms de super-héros. Et puis Cory [Walker] et notre équipe de dessinateurs nous ont dit : "Eh bien, on peut les dessiner, ces mecs." Et ils ont dessiné les personnages qu'on avait baptisés. Je ne crois même pas qu'on avait de fiche descriptive. »

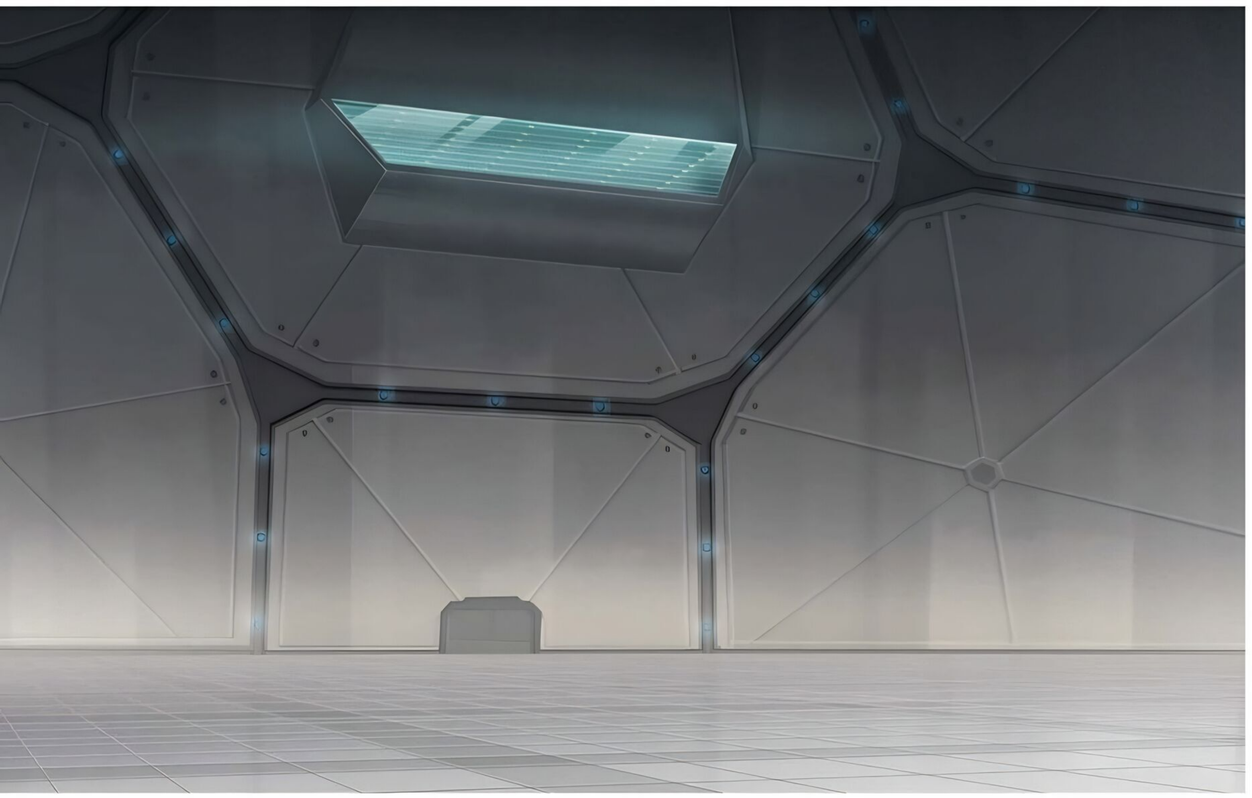
C'est un défi que le *character designer* Nate Bellegarde a relevé rapidement après sa prise de poste sur la série et qu'il a trouvé finalement extrêmement gratifiant.

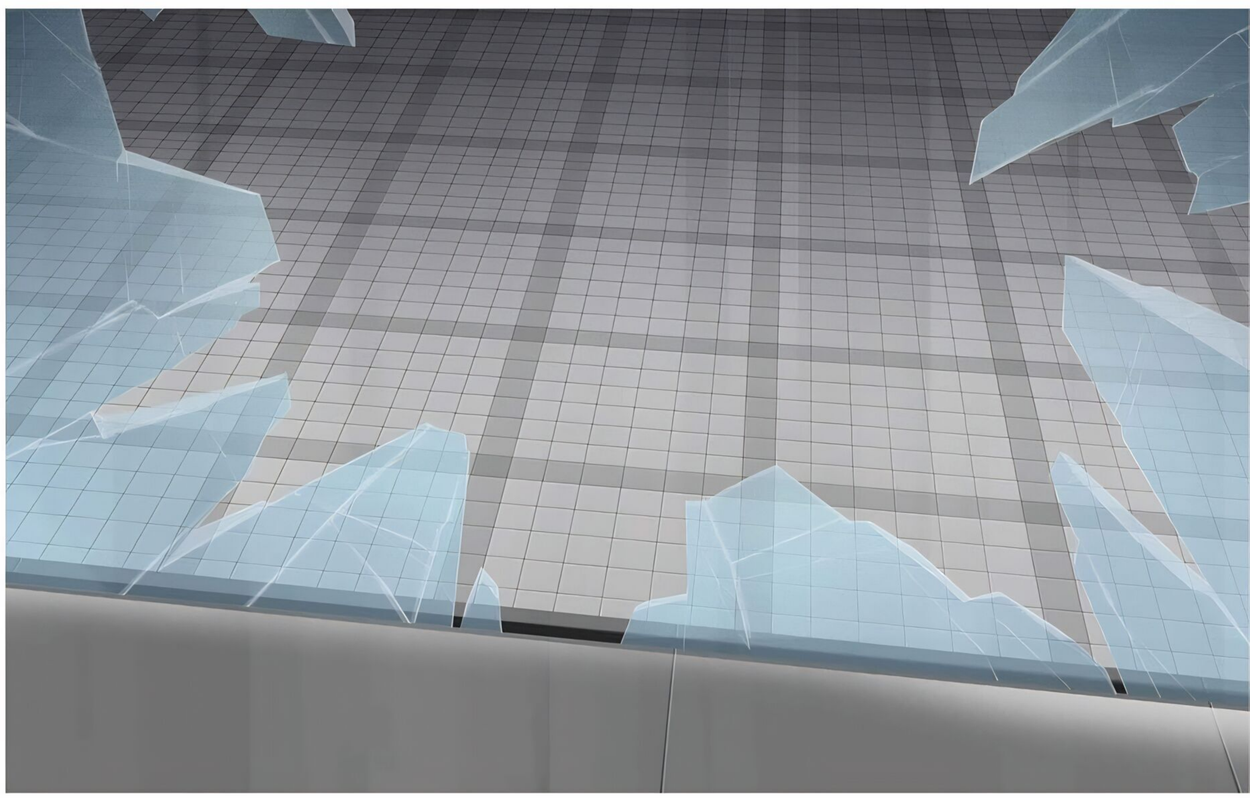
« Ma première mission concernait la scène des épreuves de sélection dans laquelle on voit de nouveaux héros », raconte Bellegarde. « On m'a sûrement donné trop de liberté : il y avait cinq noms dans le scénario, et c'est tout. C'est la seule consigne que j'ai eue, j'ai pété les plombs. C'était génial. Ils avaient besoin de plus de personnages pour remplir l'arrière-plan, alors j'en ai créé une nouvelle fournée et ceux-là n'avaient même pas de noms, donc je me suis peut-être un peu emballé pour certains d'entre eux. Ce sont tous mes enfants, je les aime, et je les ai tous embrassés sur le front en leur souhaitant une bonne nuit avant de les envoyer à l'équipe créative. Je leur ai dit qu'ils seraient en sécurité et qu'ils n'auraient rien à craindre tant que la série continuerait ! »

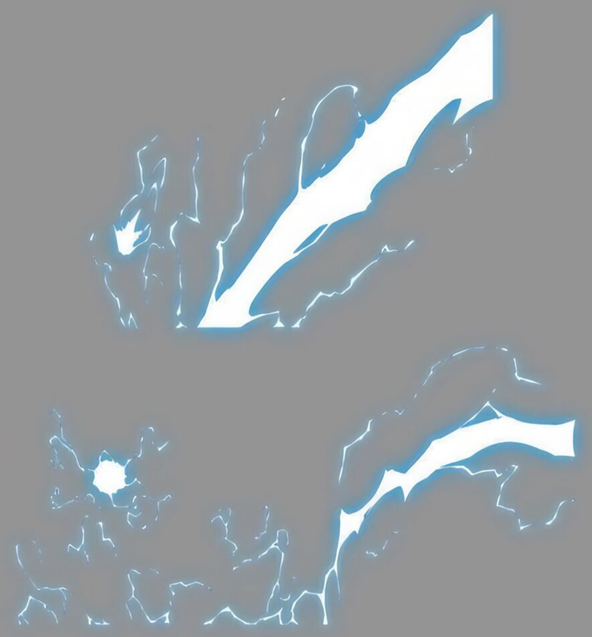
« On a simplement laissé les *character designers* se débrouiller avec les noms, et ils ont dessiné des choses vraiment cool », reprend Racioppa. « C'est à eux que revient le mérite sur tous ces héros. Et il y en a des vraiment sympas ! Plus tard, Robert [Kirkman] est revenu dessus et leur a donné des noms rétroactivement, parce qu'ils ont créé plus de héros que ce qu'on avait prévu dans le scénario. Par exemple, il y a ce mec qui s'appelle Le Grand Moisi, parce que c'est un géant, il est vert et gluant. »

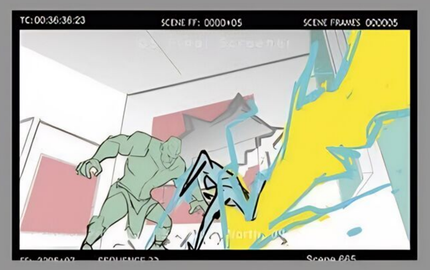
Avant la fin de cet épisode, une nouvelle équipe de Gardiens a été sélectionnée et est prête à combler l'immense vide laissé par les précédents (au grand dam de l'équipe créative, Le Grand Moisi n'a pas passé les qualifications). Mais d'après Racioppa, la séquence des épreuves de sélection a un autre but que les participants ignorent. Omni-Man surveille ces héros remplaçants, il les observe à distance afin de savoir s'ils seront à la hauteur de leurs prédécesseurs.

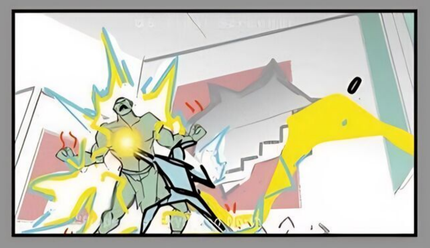
« C'était aussi l'occasion de montrer que Nolan est vigilant, et qu'il se demande : "Est-ce une menace ? Non, ce n'en est pas une." »

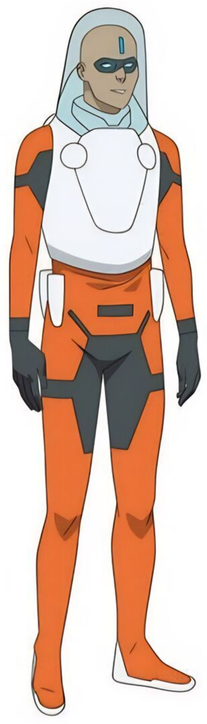







TC:00:36:36:23
SCENE FF: 0000+05
SCENE FRAMES 000005

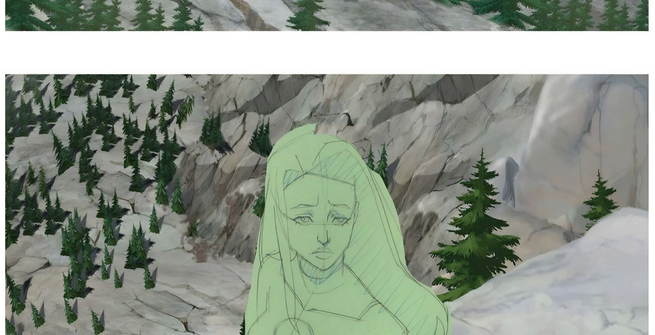


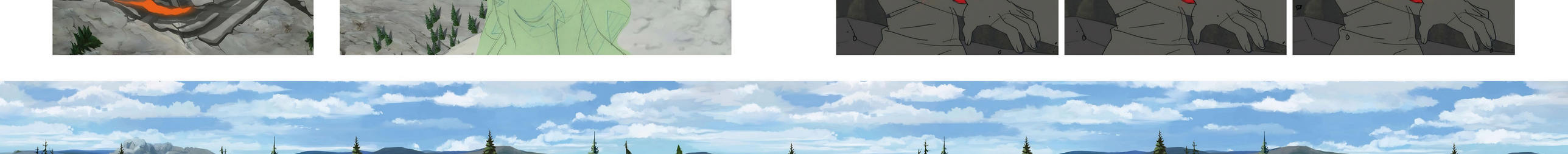


Pendant que la nouvelle génération de Gardiens essaie de prouver de quoi elle est capable dans l'arène, Invincible et sa camarade Atom Eve font leurs preuves sur le terrain. Ensemble, ils foncent au Mont Rushmore pour empêcher le maléfique Doc Seismic [Doc Sismique dans la BD française] de lancer une vague de destruction. Alors que nos deux héros travaillent ensemble pour contrer la menace, l'influence positive qu'Eve a sur Mark commence à se manifester.

« Les difficultés que Mark traverse tout au long de la première saison, Eve les a connues environ trois ans auparavant », raconte Racioppa, « quand elle a commencé à assumer son identité de super-héroïne. Elle l'aide, elle le guide au fur et à mesure que leurs liens se resserrent, et qu'ils deviennent bons amis… Elle essaie de lui éviter de connaître les traumatismes et les erreurs qu'elle a pu vivre quand elle était plus jeune. »

Le lien qui se forme entre Invincible et Atom Eve va être très utile à Mark : au fur et à mesure que la saison progresse, il pourra y puiser de la force alors que son monde s'effondre tout autour de lui.





ÉPISODE 4 :

PRENDS-EN DE LA GRAINE, NEIL ARMSTRONG

Après avoir consacré l'essentiel de son temps à son alter ego super-héroïque émergent, Mark fait une petite pause pour s'impliquer dans sa romance naissante avec sa camarade de lycée Amber Bennett. Pendant ce temps, Nolan essaie de renforcer son lien avec sa femme Debbie alors qu'elle se pose de plus en plus de questions concernant le rôle de son mari dans le meurtre des Gardiens.

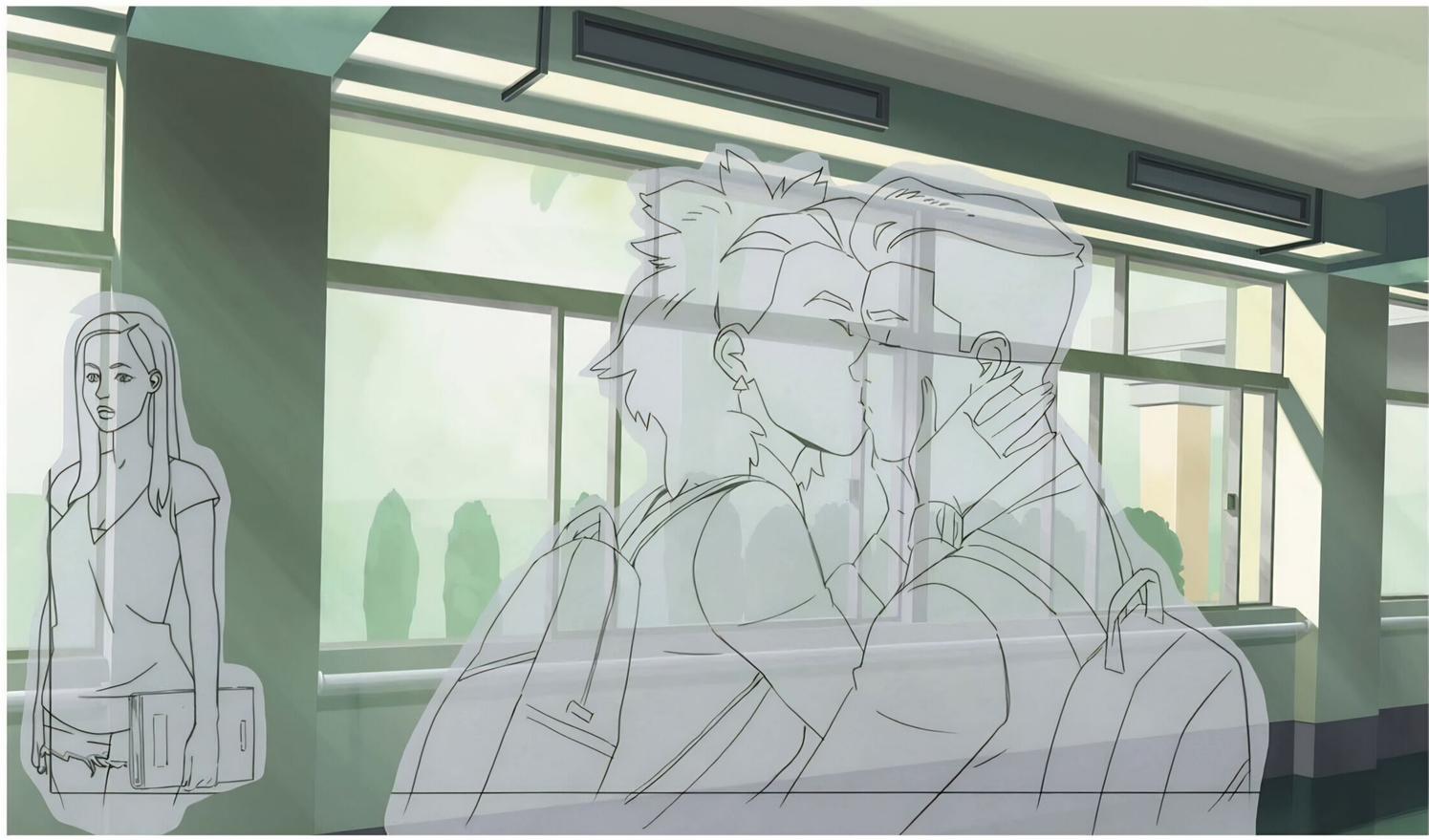
« J'ai toujours pensé que Debbie serait la première personne à savoir qu'Omni-Man n'était pas celui qu'il prétendait être », raconte le producteur exécutif Simon Racioppa. « Parce qu'ils sont mariés depuis vingt ans. Selon moi, elle savait, mais elle ne voulait pas l'admettre. De la même façon que dans beaucoup de relations, je crois, on peut rencontrer un problème, mais on n'en parle pas parce qu'on ne veut pas s'y confronter et on essaie inconsciemment de le mettre sous le tapis. »

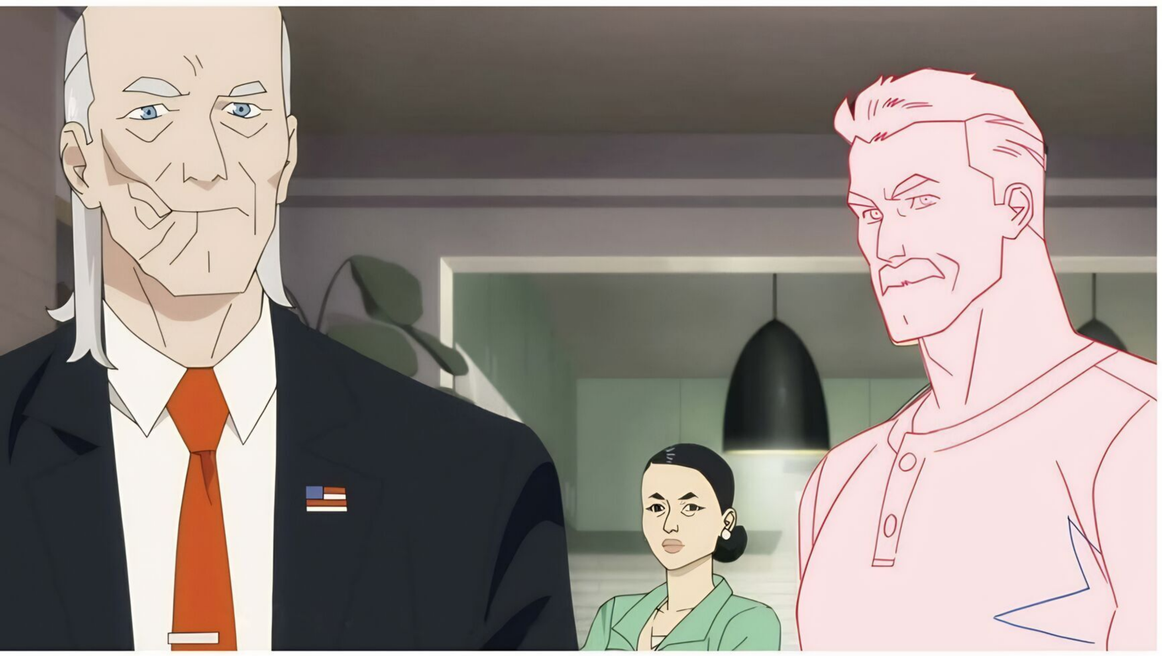
Quand il réalise que sa femme s'approche dangereusement de la vérité, Nolan essaie de reconquérir sa confiance en l'emmenant en voyage à Rome, dans son café préféré, où ils sont allés ensemble il y a des années. Au final, Nolan réussit à endormir les inquiétudes de Debbie… Du moins pour un moment.

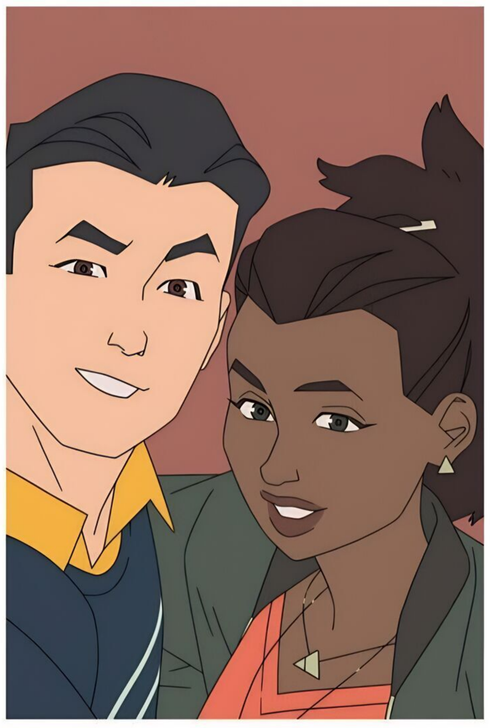
« Il lui donne des fragments de vérité », explique Racioppa, « mais il termine en lui disant : "Ce n'est pas moi." Et Debbie, bien qu'elle ait le sentiment persistant qu'il ne lui dit pas la vérité, lâche temporairement l'affaire. Elle le croit, jusqu'à ce que ses doutes refassent surface quelques épisodes plus tard. »

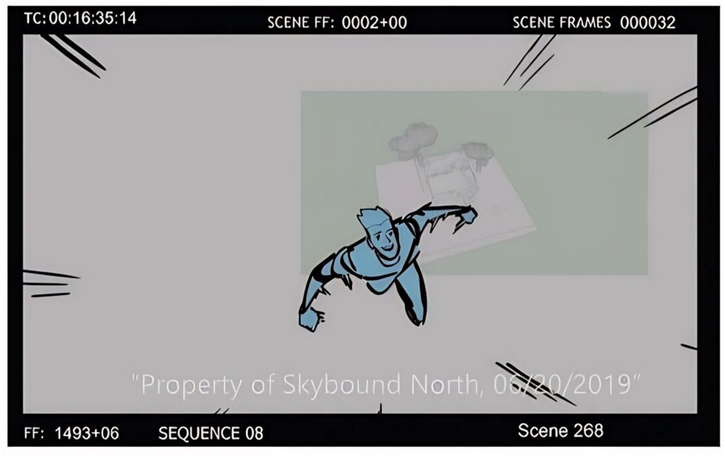
Pendant ce temps, Amber commence à douter de sa relation avec Mark, à cause du fait qu'il disparaisse régulièrement de manière mystérieuse dès lors qu'ils prévoient quelque chose. Comme Debbie, Amber est un personnage dont le rôle dans la série a été significativement enrichi par rapport à son apparition originale dans les comics.

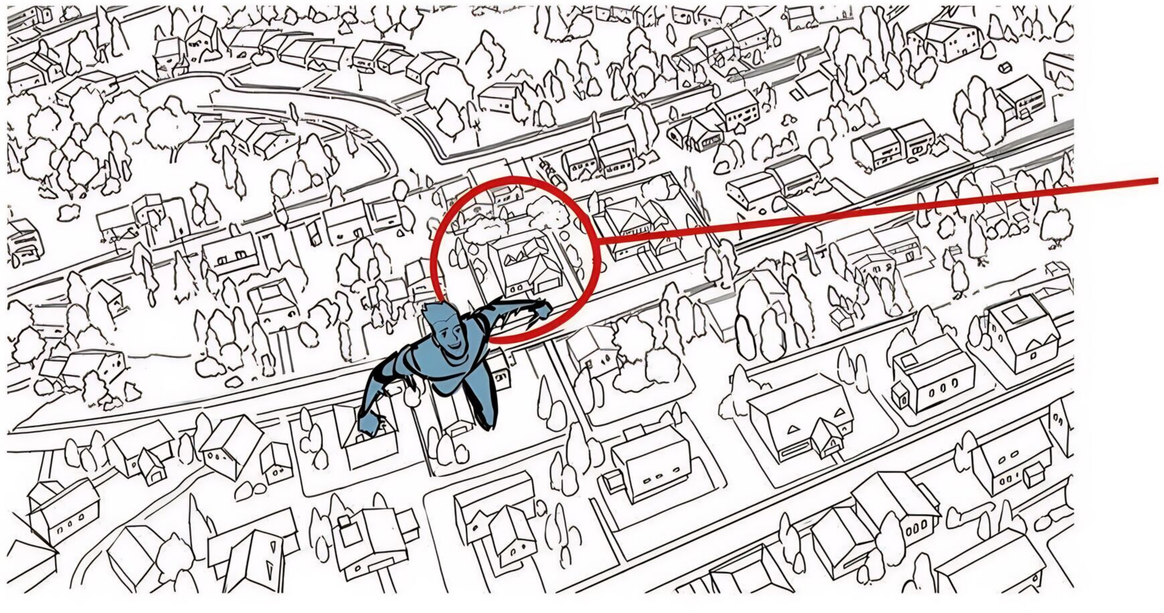
« On voulait juste faire d'Amber un personnage intelligent, impliqué, débrouillard », développe Racioppa. « Quand on a affaire à des personnages comme Debbie ou Amber, qui évoluent aux côtés de super-héros, on doit s'assurer qu'ils puissent se défendre lors de conversations, en termes de personnalité. Ils ne peuvent pas voler jusqu'à la Lune, mais ils doivent ressortir à l'écran, et avoir leurs points de vue et leurs opinions. Sans cela, pourquoi seraient-ils aux côtés de super-héros ? C'était primordial pour nous de faire d'Amber un personnage fort. »







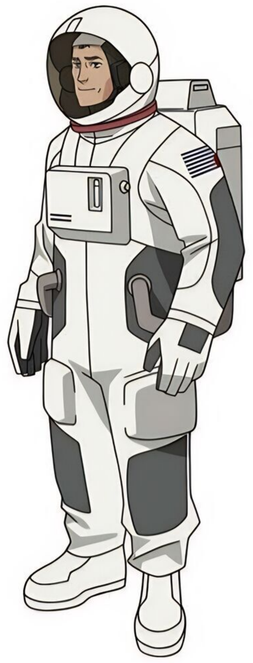

TC:00:16:35:14
SCENE FF: 0002+00
SCENE FRAMES 000032
"Property of Skybound North, 08/20/2019"
FF: 1493+06
SEQUENCE 08
Scene 268

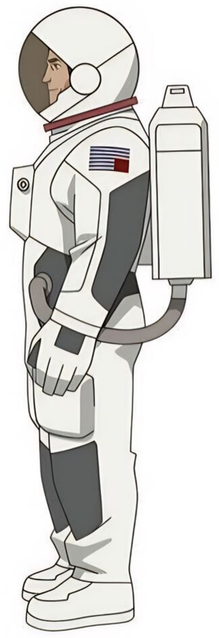


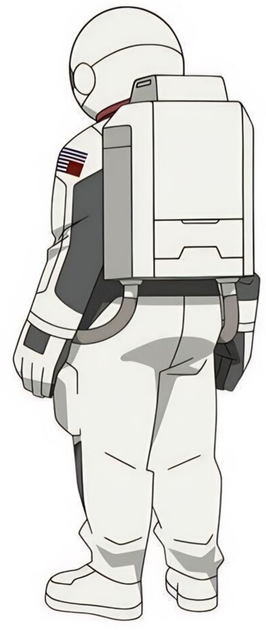
La tentative de Mark de sauver sa relation s'effondre d'autant plus quand il est enrôlé pour une mission de sauvetage d'une équipe d'astronautes en danger sur Mars. Une fois sur place, Invincible et les astronautes rencontrent des Martiens hostiles. Les *character designers* de la série tenaient à leur donner une apparence bien particulière.

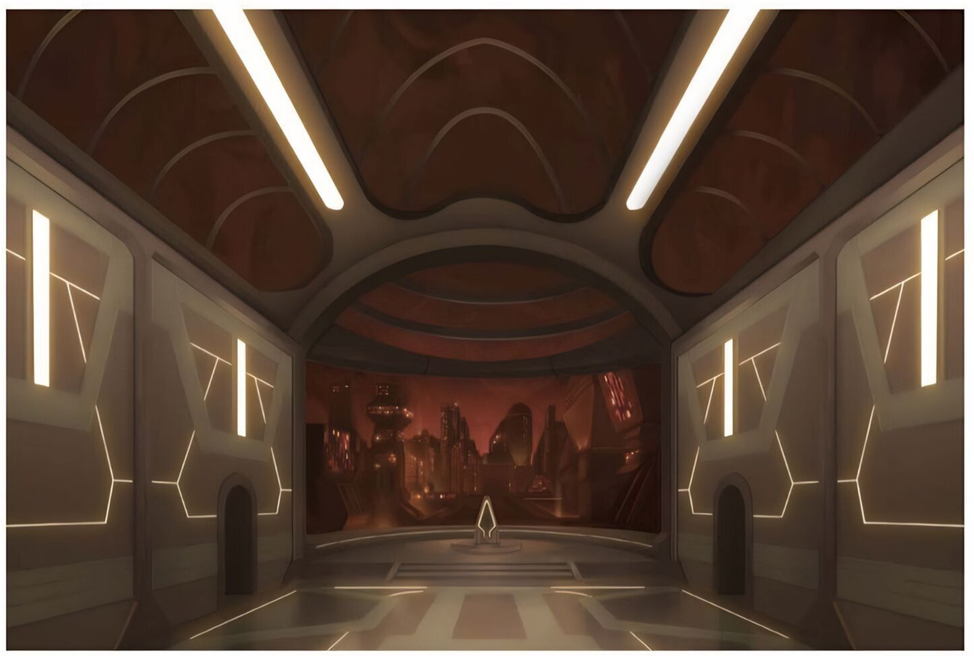
« Dans les comics, on peut ajouter des couches et des couches de détails pour différencier les personnages », explique le *character designer* Nate Bellegarde, « mais dans l'animation, il faut épurer le dessin au maximum, ce qui nous complique la tâche quand il s'agit de créer des styles distincts, reconnaissables. Le peuple des mers ne doit pas ressembler au peuple de l'espace, qui ne doit pas ressembler au peuple de la Lune, ni au peuple du vide, et plus tard, une intrigue va présenter le peuple du Pacifique et celui de l'Atlantique qui devront se différencier au premier coup d'œil, tout en restant apparentés au design général du peuple des mers. Donc, les habits et la technologie martienne doivent, en un coup d'œil, être bien différenciés des habits et de la technologie Viltrumite, tout en restant tous deux futuristes et exotiques. Le *character design* peut être un jeu amusant dans lequel on se fixe nos propres règles. Et si on s'accroche là où tout le monde a abandonné ou s'est dit que ça ne valait pas le coup, alors on est récompensés par le fait d'avoir créé quelque chose de meilleur que les autres. On peut vraiment ressentir ça dans le langage visuel que Cory a mis en place, qui permet de rapidement caractériser chaque branche distincte de la cosmologie d'*Invincible*. »

Les Martiens ne sont pas les seuls extra-terrestres de cet épisode que les fans de longue date auront reconnu.

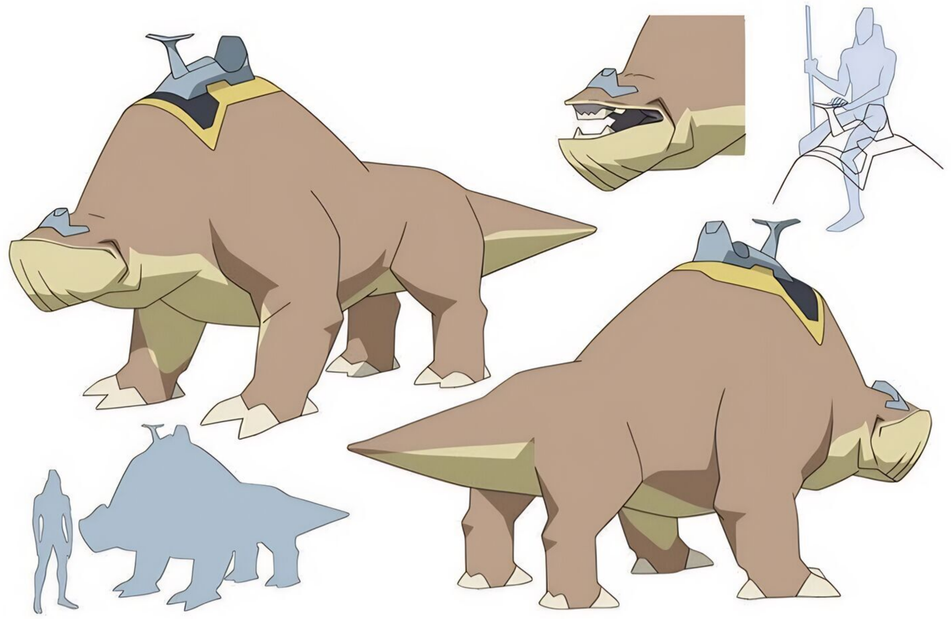


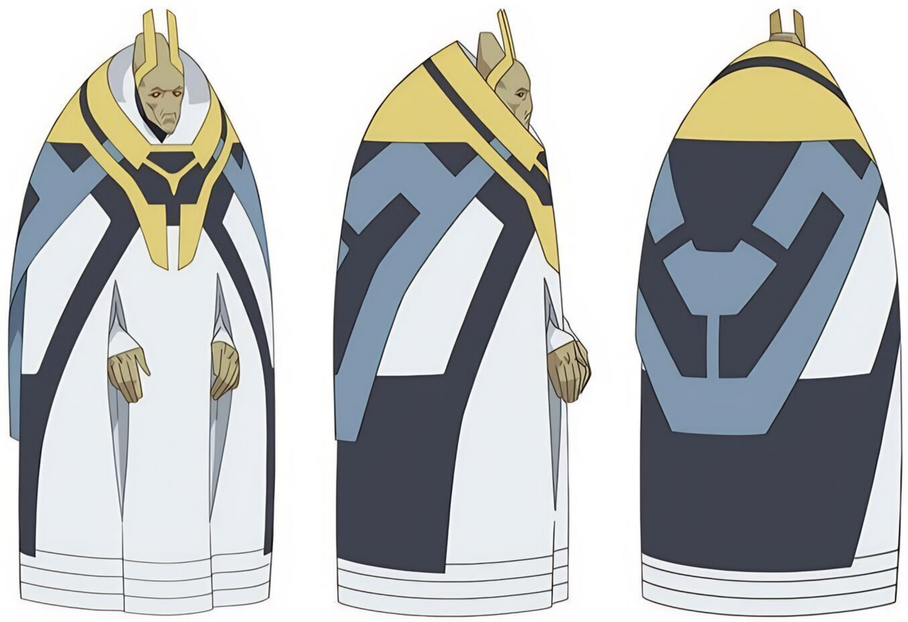


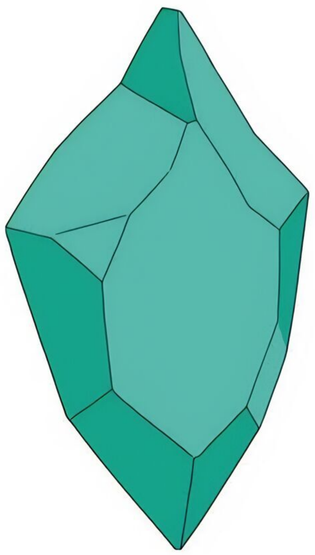


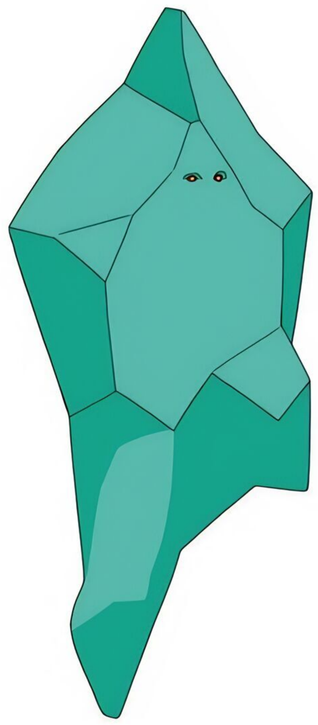


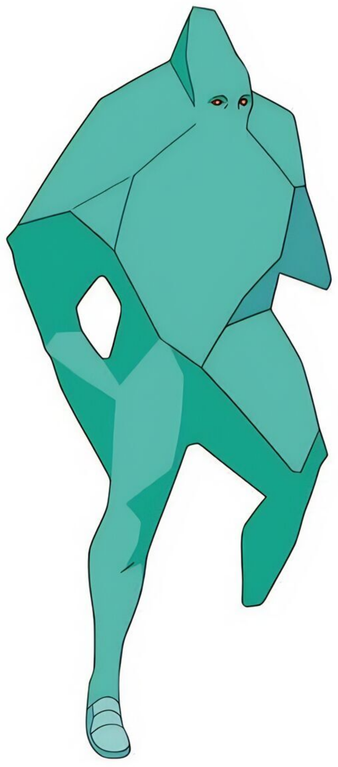
VISAGE DÉCOUVERT

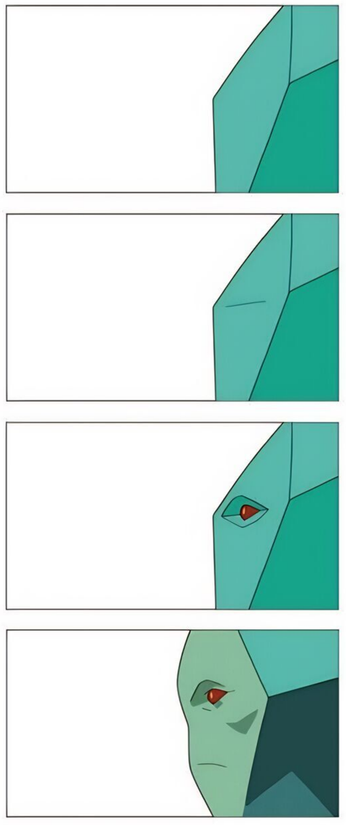


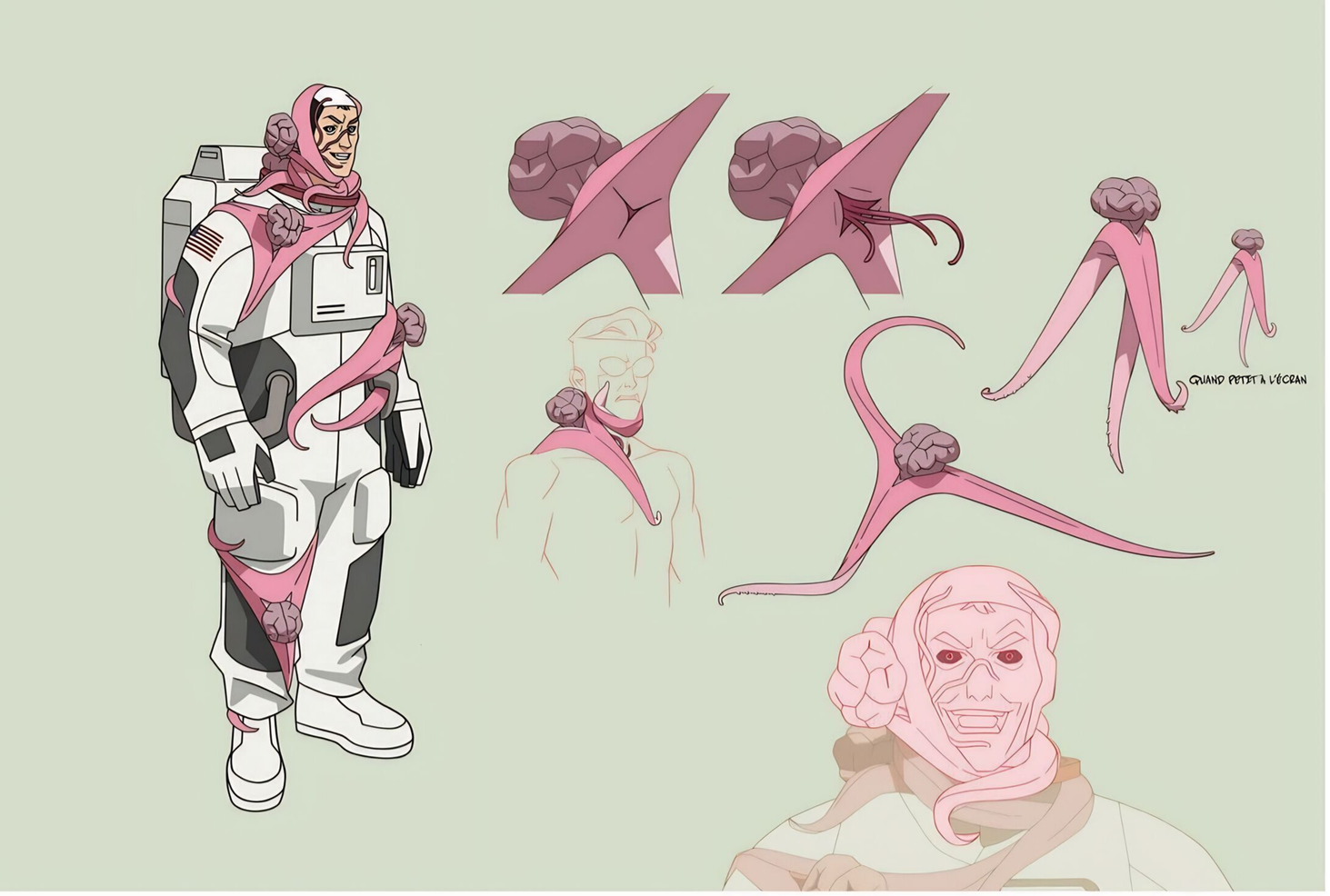












« Si quelqu'un a lu les comics, il sait ce que sont les Calamars [Kalmars dans la BD française] », raconte Racioppa. « Je ne pense pas que je *spoile* quoi que ce soit en disant que je doute que ça soit la dernière fois qu'on les voit. Ils vont revenir et interagir à nouveau avec nos personnages à l'avenir… Traditionnellement, beaucoup de super-héros reviennent après la mort. Dans notre histoire, quand quelqu'un meurt, il meurt. Fini. Mais les Calamars ne sont clairement pas morts à la fin de cet épisode… Donc l'intrigue sur Mars n'est pas terminée. »

La horde infinie de Calamars très détaillés, avec plein de tentacules, que l'on voit dans les comics a posé un défi évident à l'équipe créative.

« Les Calamars font malheureusement partie des personnages de la BD qui sont impossibles à transposer en animation », avoue Bellegarde. « Je me suis dit qu'ils ne passeraient jamais à l'écran sans être remplacés par quelque chose de moins compliqué. Mais j'ai été vraiment impressionné de voir l'élégance de la solution trouvée, à savoir de simplifier leur noyau cérébral et de les réduire à des créatures quasi abyssales à trois tentacules. Vous savez quoi ? Arrêtons de parler de ces tentacules… »

Une autre menace apparaissant dans cet épisode (une ancienne entité connue sous le nom de Ka-Hor) va probablement revenir dans les prochaines saisons, malgré sa très courte apparition. Contrairement aux Calamars, Ka-Hor a été totalement conçu pour la série.

« Tout ça a été créé par Ryan Ridley, qui a écrit cet épisode », explique Racioppa. « On discutait simplement de faire une ouverture d'épisode marrante, avec une fausse piste… et il m'a dit : "Eh bien, pourquoi ne pas faire ça ? On fait un truc avec une momie, mais Mark l'ensevelit sans le faire exprès parce qu'il vole trop bas et trop vite au-dessus du désert. Donc il y a cette apparition, cette intrigue, mais qui n'a aucune conséquence sur la suite." Et on a trouvé ça hilarant. Alors on l'a fait. Mais vous savez, Robert… il aime bien faire réapparaître des choses de temps en temps… Ce n'est peut-être pas la dernière fois qu'on voit Ka-Hor dans la série. »

Si les méchants rencontrés dans cet épisode ne sont pas revenus par la suite, il reste cependant un grand nombre d'autres menaces dont Mark doit s'occuper.

ÉPISODE 5 :

ÇA FAIT MAL

À ce moment de la saison, Mark a trouvé son rythme en tant que super-héros et il a pris de l'assurance en constatant ce qu'il a réussi à accomplir jusqu'ici. Mais dans cet épisode, il apprend à la dure qu'avoir des pouvoirs extraordinaires ne signifie pas forcément se sortir intact des combats.

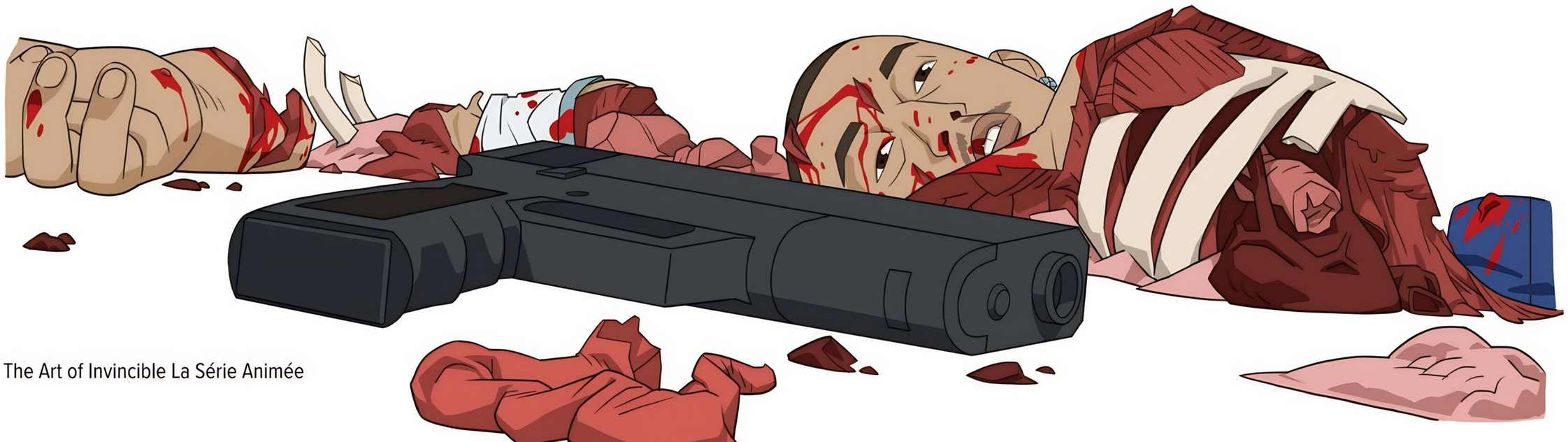
« À cet âge-là, on obtient son permis de conduire, mais on manque d'assurance », raconte le producteur exécutif Simon Racioppa. « On est un peu nerveux pendant les deux premiers mois, puis on est persuadé d'être le meilleur conducteur au monde. Si l'on nous mettait dans une voiture de Formule 1, on finirait carrément premier. À ce stade, Mark se dit : "C'est bon, je gère, maintenant. J'ai connu la guerre, je suis allé sur Mars, j'ai sauvé un paquet de vies, j'ai vécu des choses difficiles… J'ai vu des gens mourir. Bon, ça, je gère. Je sais comment être un super-héros, maintenant."

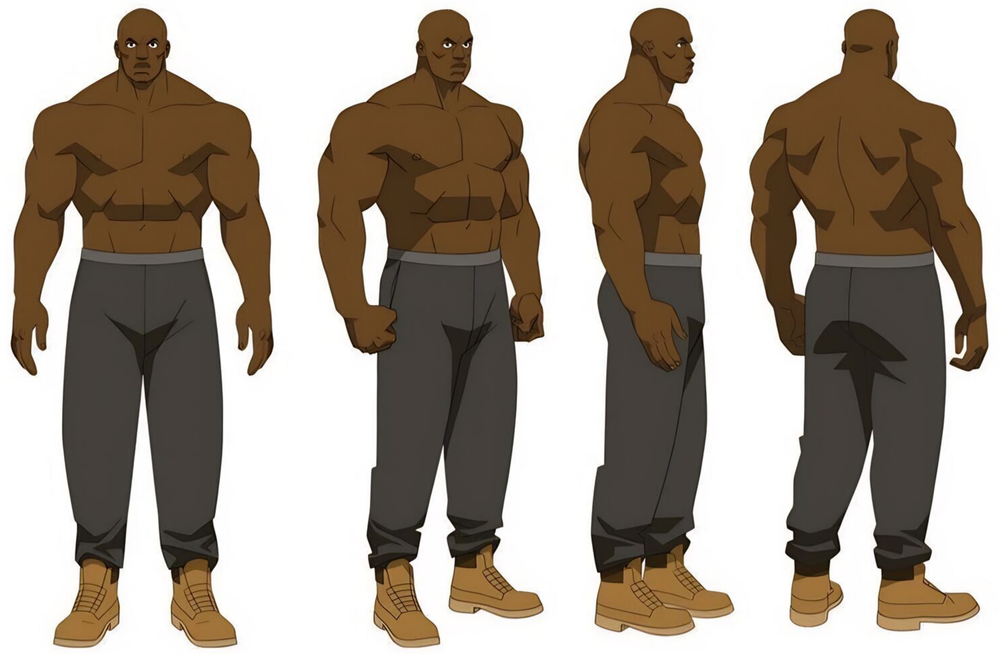
« On voulait lui couper l'herbe sous le pied et lui dire : "Oh, tu te crois vraiment doué ? Ça fait seulement quelques mois que tu fais ça, à ce moment de l'intrigue. Alors, non, tu ne peux pas tout gérer." Parce que j'ai l'impression que c'est une idée très répandue dans la vraie vie… On se croit super génial un peu trop tôt, tandis qu'il y a des professionnels qui font la même chose depuis des années et qui ne maîtrisent pas encore leur sujet. »

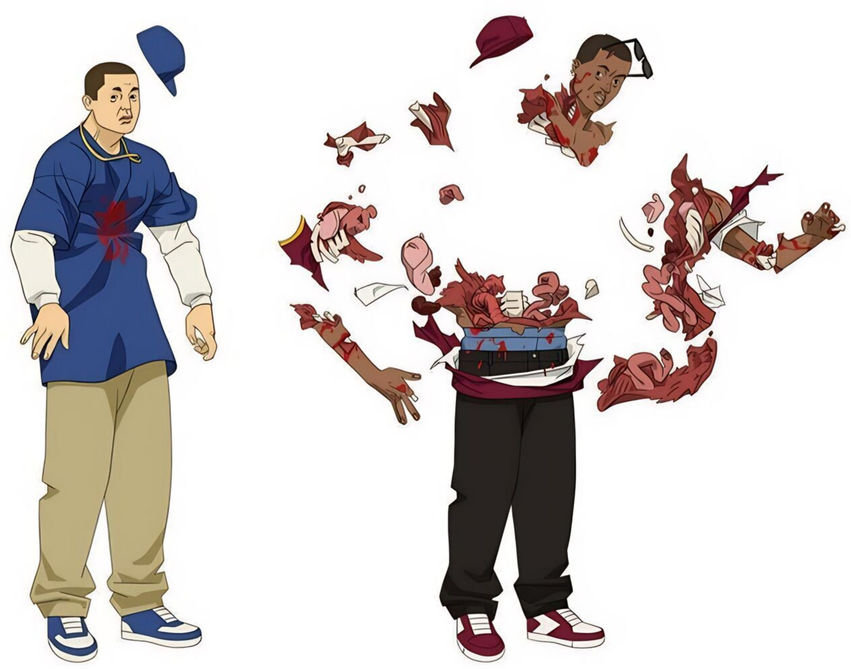
Mark se retrouve débordé lorsqu'il forme une alliance avec Titan, le super-vilain à la peau de pierre, afin de l'aider à faire tomber le seigneur du crime Face de Fer. Cet affrontement est un autre exemple de la capacité de l'équipe créative à piocher dans le matériau source pour lui donner vie d'une facon nouvelle et passionnante.

« Dans les comics, ça doit représenter quelque chose comme trois pages », se rappelle Racioppa. « Titan lui demande son aide contre Face de Fer, Mark va le chercher, ils s'envolent vers le *penthouse* et Face de Fer se dit : "C'est bon, je m'en occupe, je les gère. On va leur botter le cul." Et en effet, ils leur bottent le cul. Alors on s'est dit : "Est-ce qu'on ne pourrait pas utiliser ça, développer l'histoire et pouvoir approfondir le personnage un peu plus ?" Alors on a donné à Titan un rôle plus conséquent dans la série. On a fait en sorte qu'il ait un plan pour conquérir l'empire de Face de Fer. On a plus ou moins essayé de combler les vides. »

Titan n'est cependant pas le seul à avoir un plan. Quand ils arrivent au Q.G. de Face de Fer, le duo est accueilli par un puissant groupe de mercenaires, composé de Battle Beast, Furnace, Kursk, Magmaniac et Tether Tyrant. Dans le combat qui s'ensuit, Mark est repoussé au-delà des limites de ses pouvoirs, et les blessures graves qu'il subit nous font nous demander s'il est vraiment invincible.



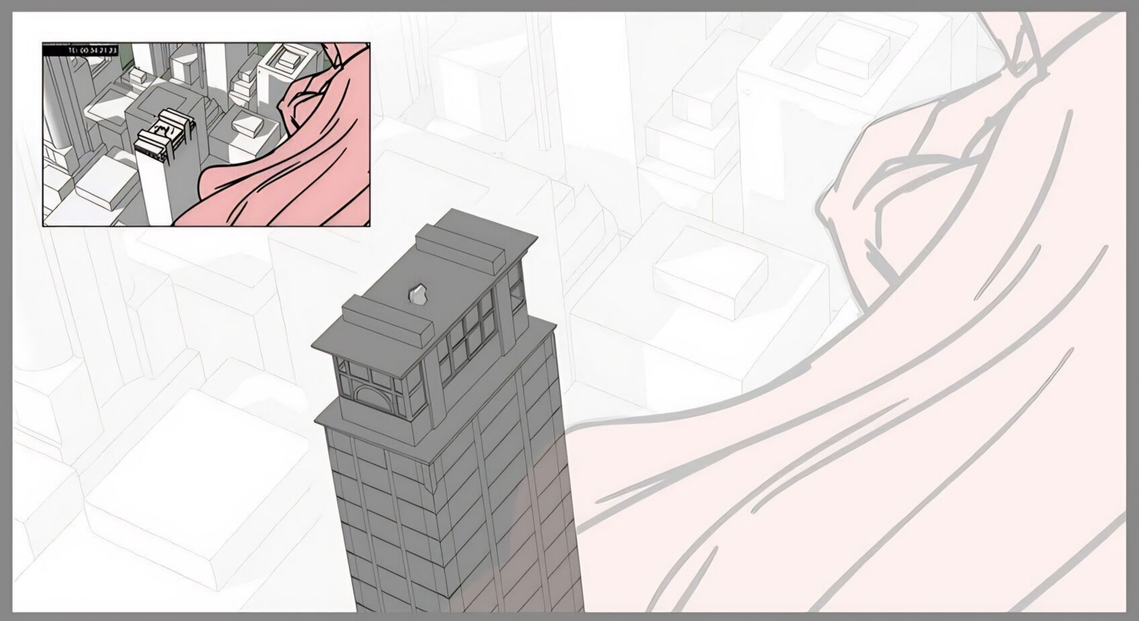


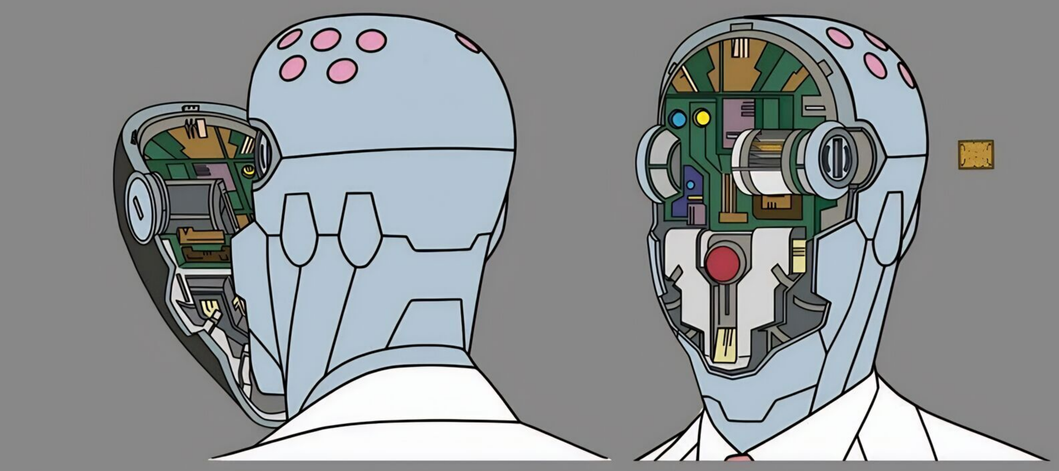


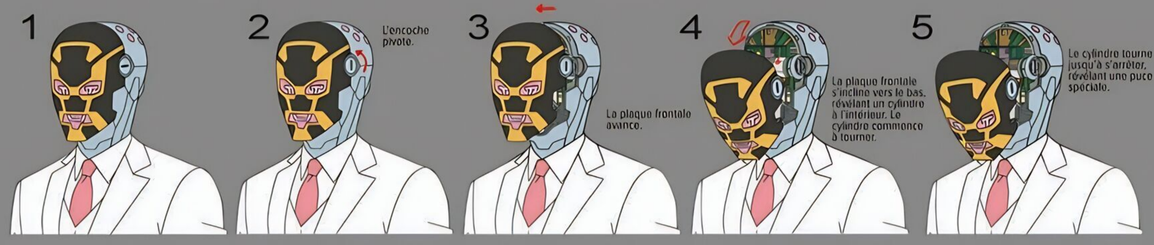
Heureusement pour Mark, les nouveaux Gardiens du Globe arrivent sur les lieux pour leur venir en aide. Mais l'un deux choisit de ne pas intervenir, même lorsqu'Invincible est aux portes de la mort : son propre père, Omni-Man.

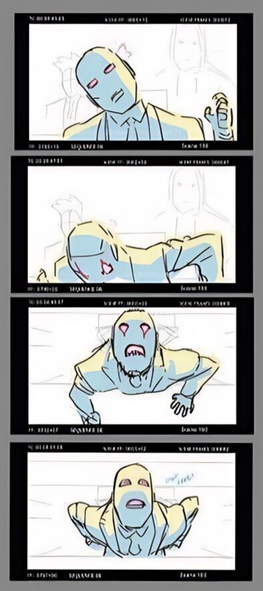
« En fait, Nolan choisit de laisser Mark faire face à ses propres erreurs », explique Racioppa, « parce qu'il veut voir à quel point son fils est fort. Il veut lui enseigner ce qui arrive quand il n'écoute pas son père. Nolan prend la température à ce moment-là. Il lui dit : "Ne te mêle pas des affaires de Titan. Ne fais pas ça. Ce type t'utilise." Nolan a raison, mais Mark ne l'écoute pas. Alors Nolan se rend sur place pour observer, puisqu'on le voit à la fin de l'épisode, regardant Mark, et il n'intervient pas. Et il se dit quelque chose du genre : "Bon, il s'est mis lui-même dans ce foutoir, voyons à quel point il est fort. Voyons s'il arrive à s'en sortir." »

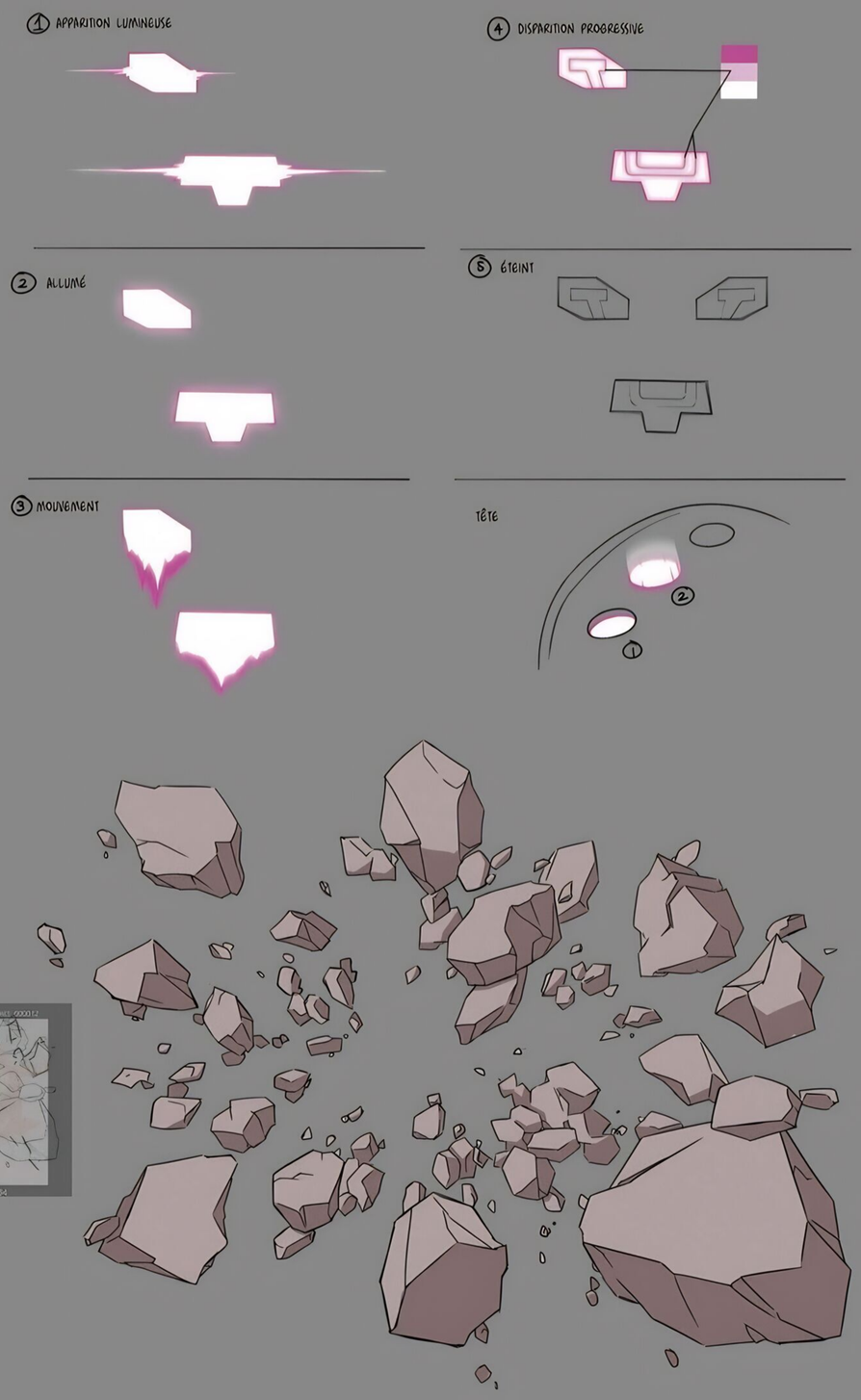
L'absence de réaction de Nolan soulève une importante question, qui résonne tout au long de la saison, et même au-delà : « Si le combat avait pu se terminer, si les Gardiens n'étaient pas arrivés à temps, Nolan serait-il intervenu et aurait-il sauvé la vie de Mark ? », demande Racioppa. « Je laisse aux lecteurs et aux spectateurs le soin d'y répondre. Si on avait voulu vous donner la réponse à cette question, on l'aurait fait. Et je pense que c'est une bonne question. L'aurait-il fait ou pas ? Une part de lui, son côté Viltrumite, doit se dire "Non, Mark est faible. Il aurait dû mourir s'il ne peut survivre à ça", mais le père en lui doit se dire "C'est mon fils. Je ne vais pas laisser ces petits truands le tuer." Quelle part de lui aurait gagné face à ce dilemme ? On ne le saura jamais parce que les Gardiens sont intervenus avant. »

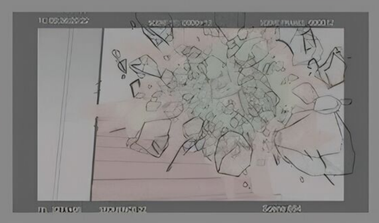


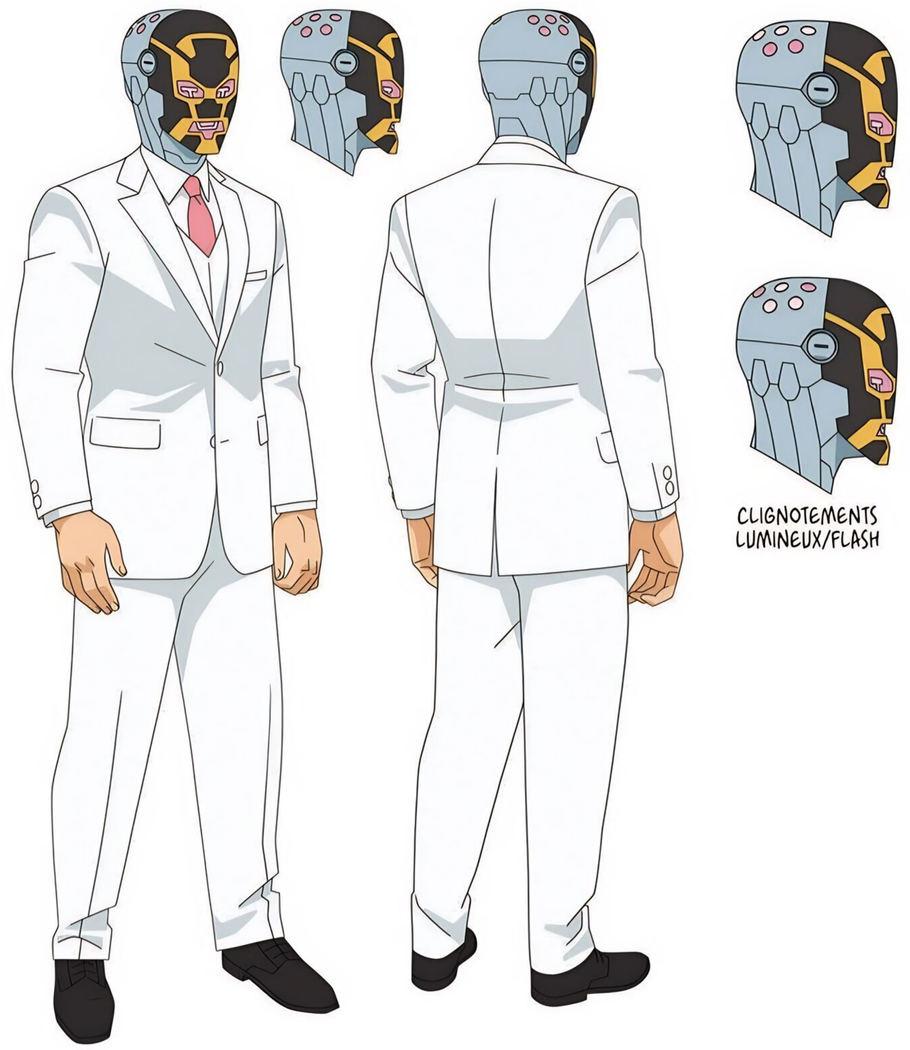


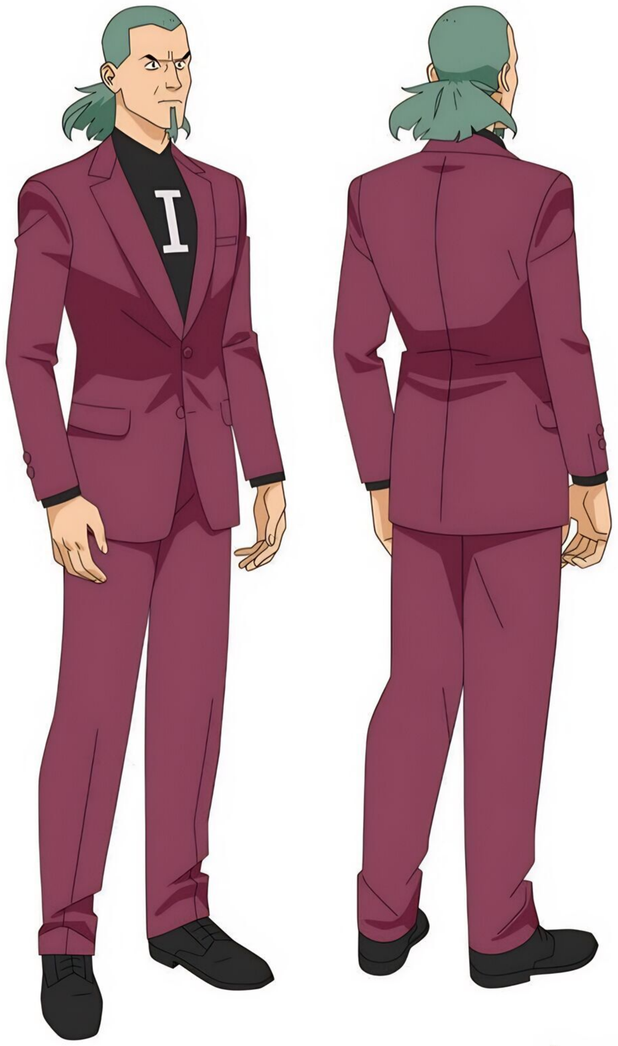

1
2
L'encoche pivote.
3
La plaque frontale avance.
4
La plaque frontale s'incline vers le bas, révélant un cylindre à l'intérieur. Le cylindre commence à tourner.
5
Le cylindre tourne jusqu'à s'arrêter, révélant une puce spéciale.

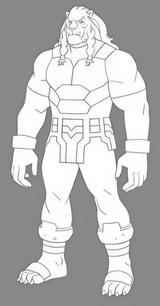


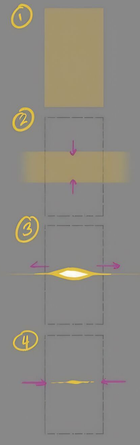

1 APPARITION LUMINEUSE
4 DISPARITION PROGRESSIVE
2 ALLUMÉ
5 ÉTEINT
3 MOUVEMENT
TÊTE
2
1

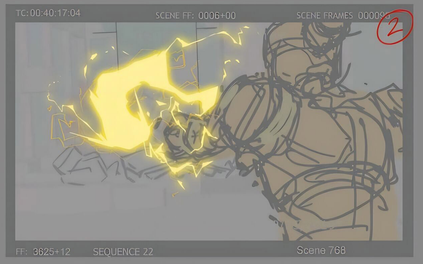


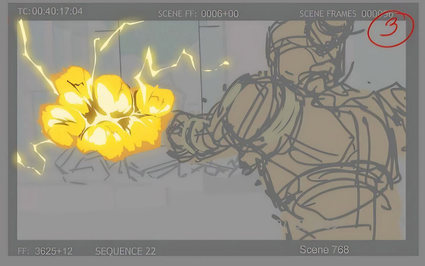

CLIGNOTEMENTS LUMINEUX/FLASH

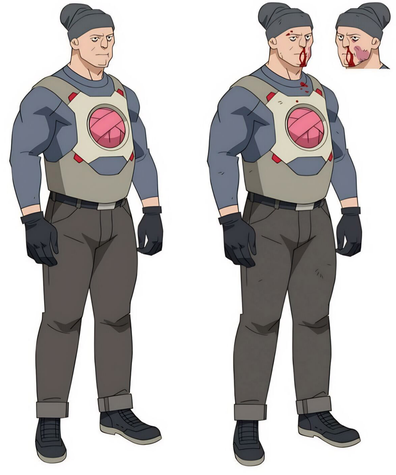


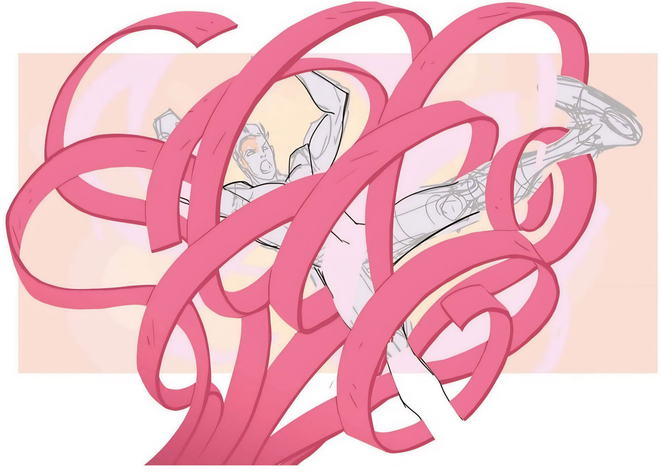


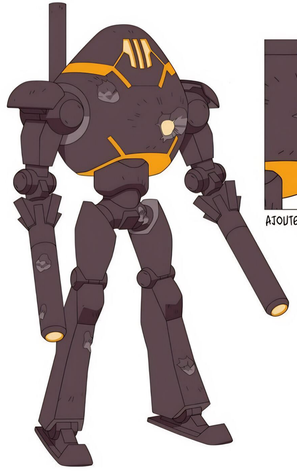






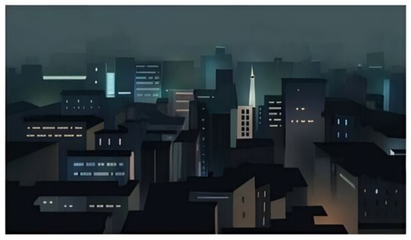


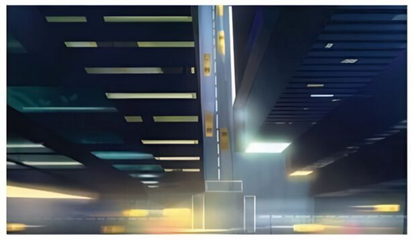
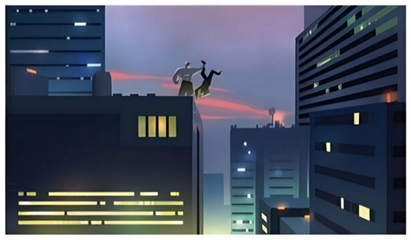
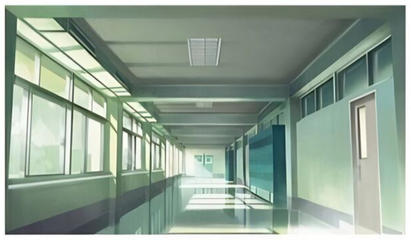
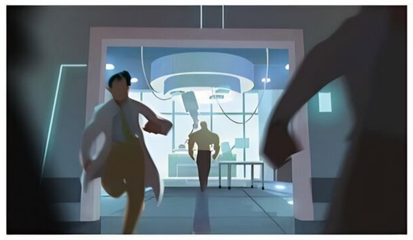


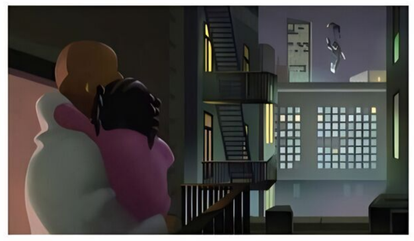


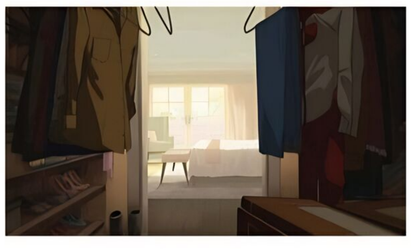
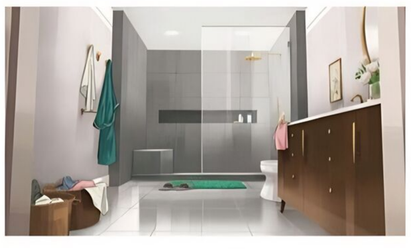
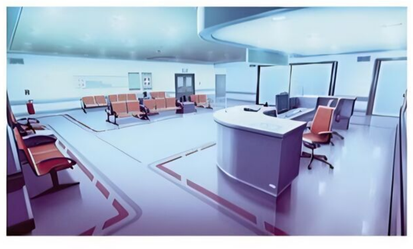
AJOUTER DE LA LAVE QUI COULE
EFFET À INSÉRER

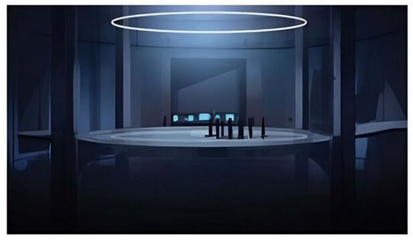
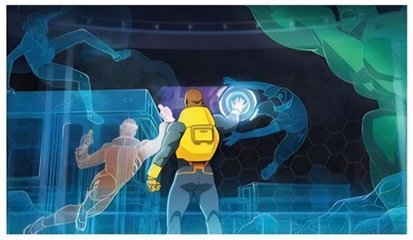
COLOR SCRIPT

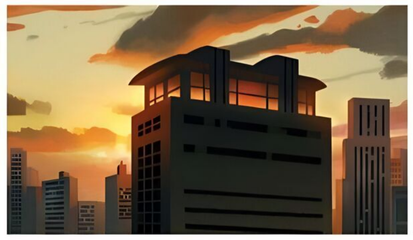


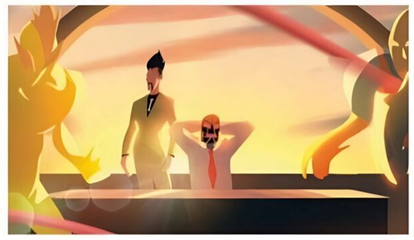





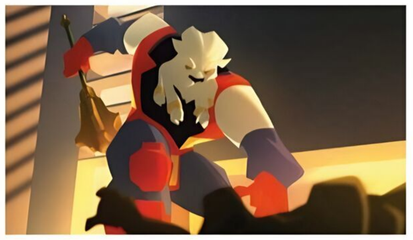


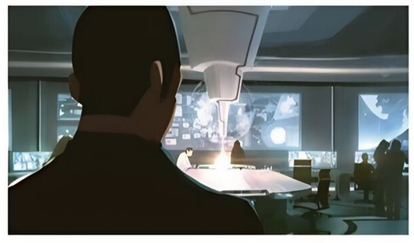












ÉPISODE 6 :

T'AS L'AIR UN PEU MORT

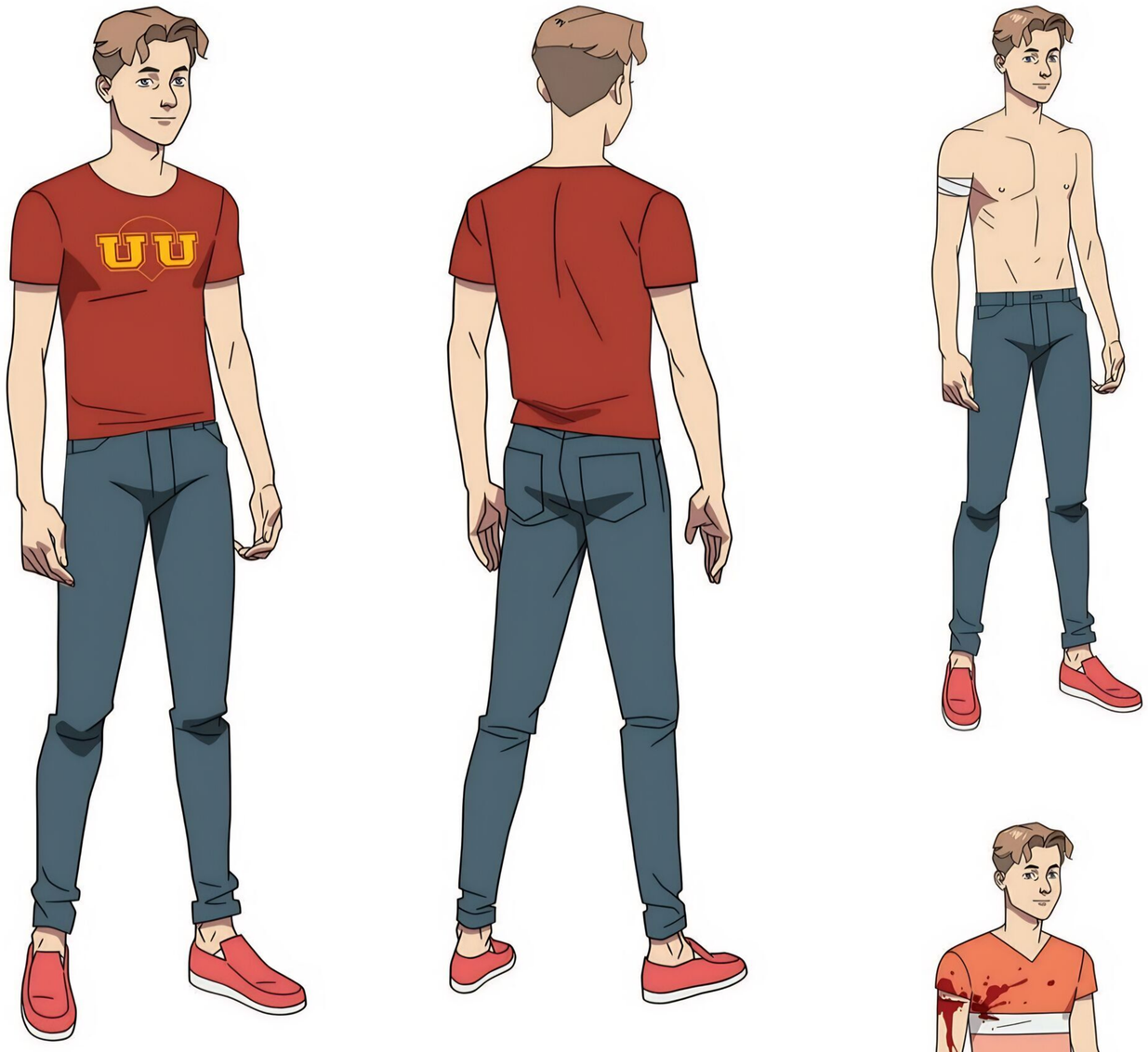
Une fois remis des blessures infligées par les hommes de main de Face de Fer, Mark décide de prendre du temps loin de ses obligations de super-héros afin de visiter une université avec son meilleur ami, William Clockwell, et Amber. Mais le repos, ce n'est pas pour les super-héros.

Une fois sur le campus, c'est le chaos. Pris au milieu d'un combat entre Invincible et un étrange cyborg, William réalise enfin que Mark et le héros qui lui sauve la vie ne font qu'une seule et même personne.

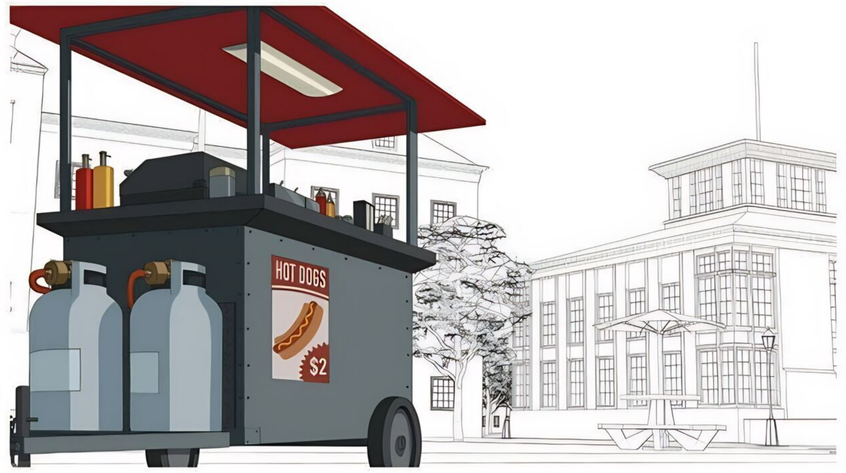
« On passe un peu vite sur l'identité des super-héros », explique le producteur exécutif Simon Racioppa, « parce qu'évidemment Nolan ne porte pas de masque. En revanche, Mark en porte un qui laisse seulement apparaître un bout de son visage, donc je pense qu'il est possible qu'on puisse ne pas le reconnaître si on ne le connaît pas déjà personnellement. On a un beau passage là-dessus dans l'épisode deux, quand Eve dit : "Écoute, si tu ne t'attends pas à ce que quelqu'un soit un super-héros, tu ne t'en douteras jamais." »

« On en est arrivés au point où ça devenait juste plus marrant que William soit au courant. Tout le monde a vu des films où le super-héros doit disparaître en un éclair, se changer rapidement, combattre le méchant, réapparaître, puis il est à un dîner, il disparaît à nouveau, "Je dois aller aux toilettes", il combat un autre super-vilain, et revient. J'ai l'impression que ce genre de comportement appartient au passé. On a donc décidé de ne plus en faire un secret. »

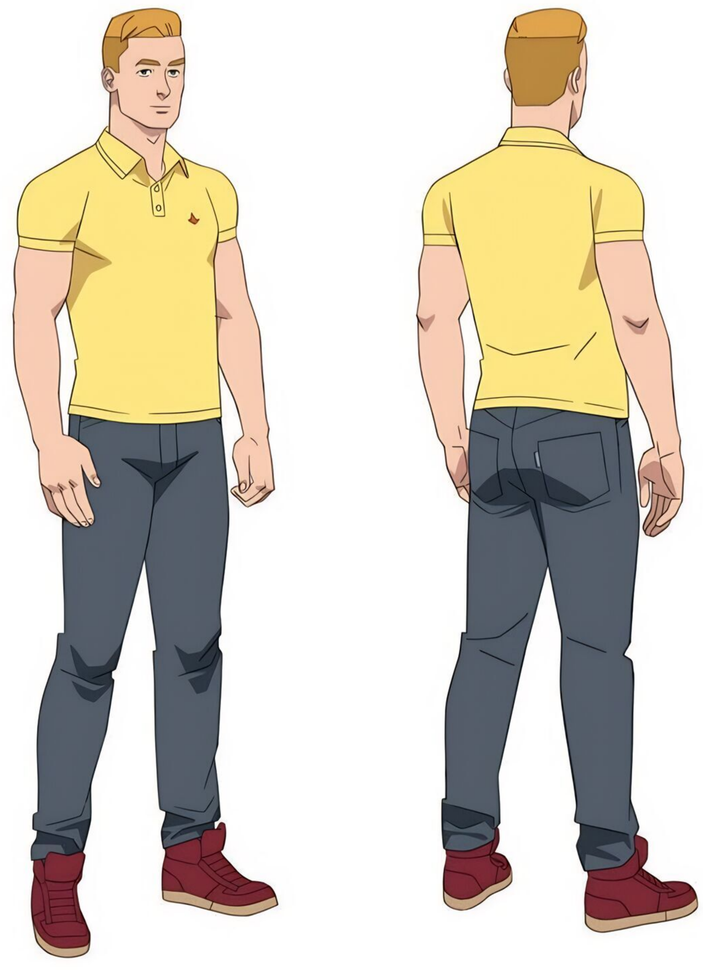
William n'a toutefois que peu de temps pour assimiler cette révélation capitale. Quand son ami Rick devient le dernier élève de la fac à disparaître mystérieusement, William suit ses traces jusqu'à un laboratoire secret sous le campus. Là, un jeune scientifique, D.A. Sinclair, transforme ses camarades étudiants en soldats cybernétiquement améliorés appelés Reanimen [Réanimecs dans la BD française]… Et William manque de devenir la prochaine victime de Sinclair.

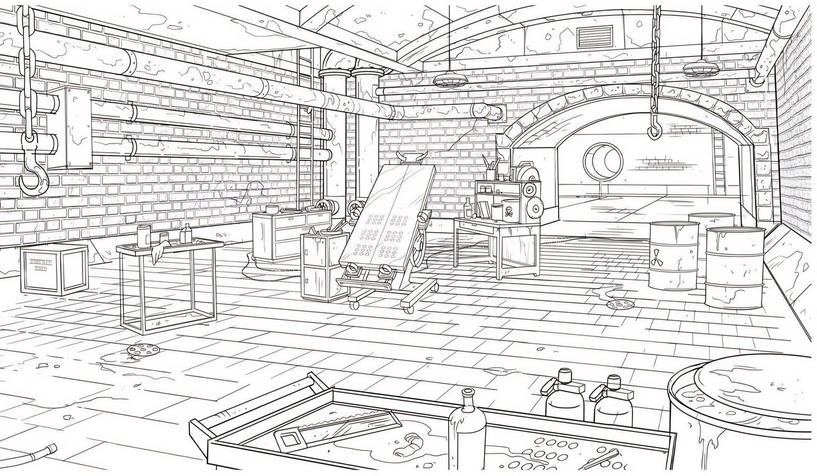


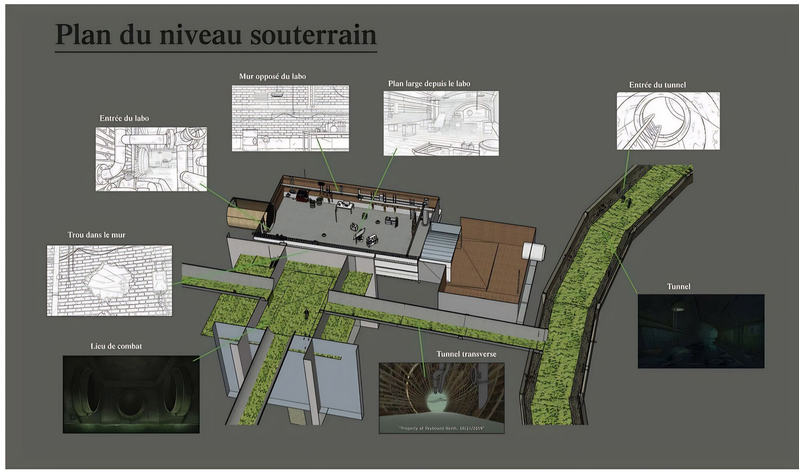
« Ces zombies améliorés, les Reanimen, sont terrifiants et leurs successeurs avec leur armure dorée sont une avancée super cool en termes de design », avoue le *character designer* Nate Bellegarde. « Dans les comics, les Reanimen sont plus une espèce d'armée "patchwork" infinie de cyborgs à la Frankenstein, tout rapiécés, dont le style de chacun varie en fonction de l'humeur du dessinateur. Dans la série, ils devaient avoir un visuel plus uniforme, sans quoi les animateurs de l'autre côté du Pacifique auraient pété un câble en travaillant sur certaines scènes. Ce que je préfère, de loin, c'est leur bouche. C'est dégueu, horrible, ils sont magnifiques. »


HOT DOGS
$2

HOTEL
CONVENIENCE STORE





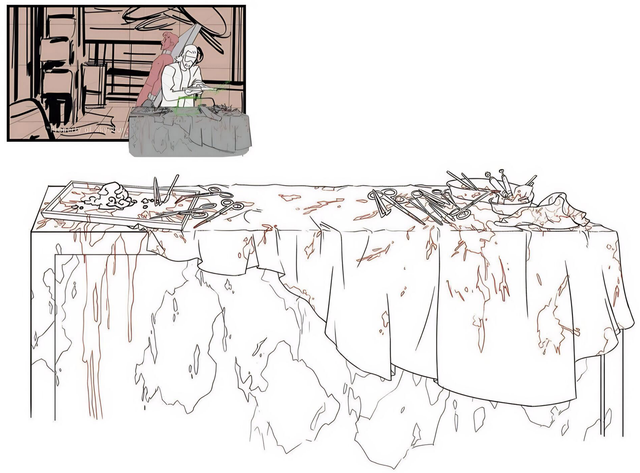


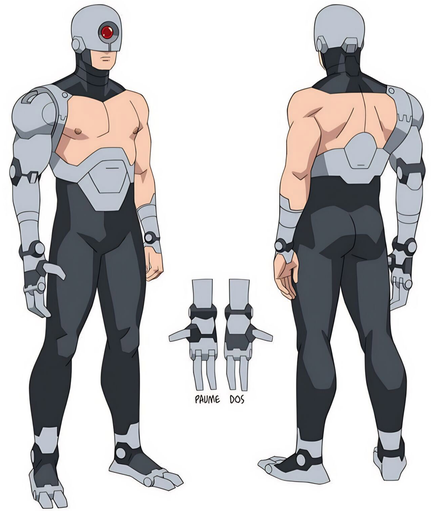
De la même façon que l'intrigue autour de l'invasion Flaxan, cet épisode regroupe plusieurs éléments d'une histoire au long cours issue des comics afin d'en faire une intrigue plus dense.

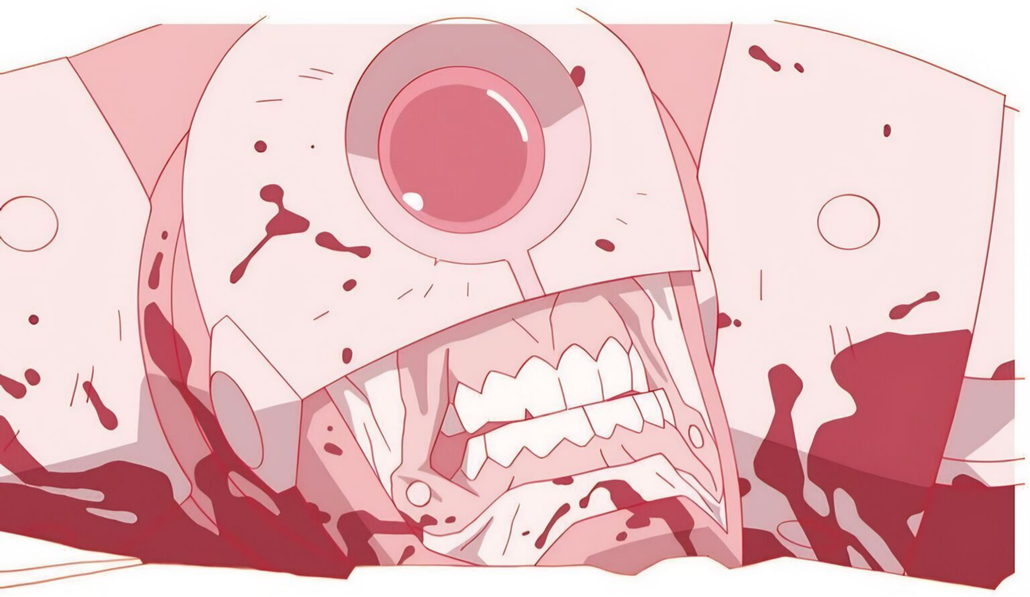
« L'arc narratif des Reanimen est totalement bouclé en un épisode », raconte Raciopa. « Dans les comics, il s'étend jusqu'au numéro 75, ou quelque chose comme ça. Et on a pris les intrigues de tous ces numéros, on les a regroupées en une seule histoire, et on les a imbriquées les unes dans les autres. Donc il a fallu déterminer les éléments les plus importants du récit dans les comics, quelles histoires on voulait raconter et comment on pouvait les adapter pour qu'elles tiennent en une heure à l'écran, tout en gardant une cohérence dans la série. »

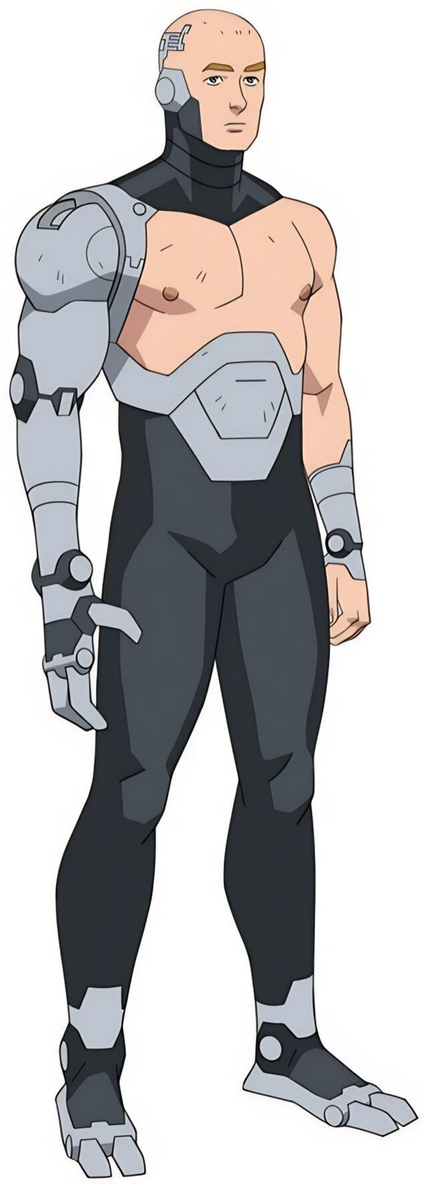
Afin de conserver l'intérêt des spectateurs, le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman a essayé de déterminer un style unique pour chaque épisode de la série, qui ferait écho à des genres classiques.

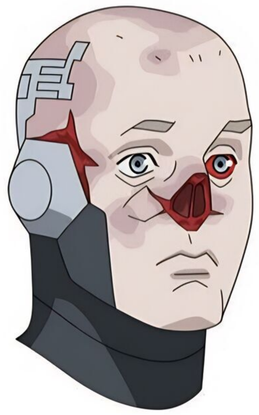
« L'épisode des Reanimen ressemble à un film d'horreur », se souvient Kirkman. « Et l'épisode avec Titan se déroule comme un épisode de série policière. On a vraiment voulu une ambiance différente pour chaque épisode. »

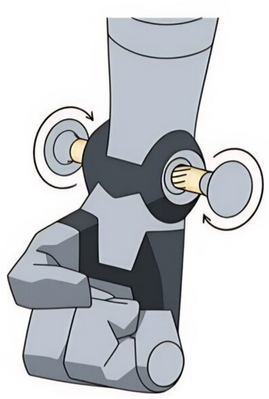


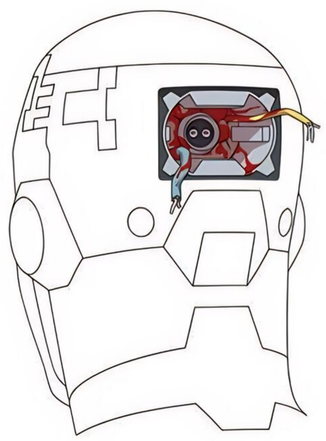


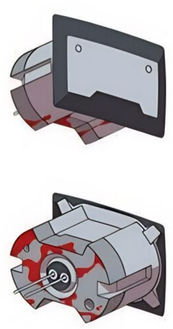


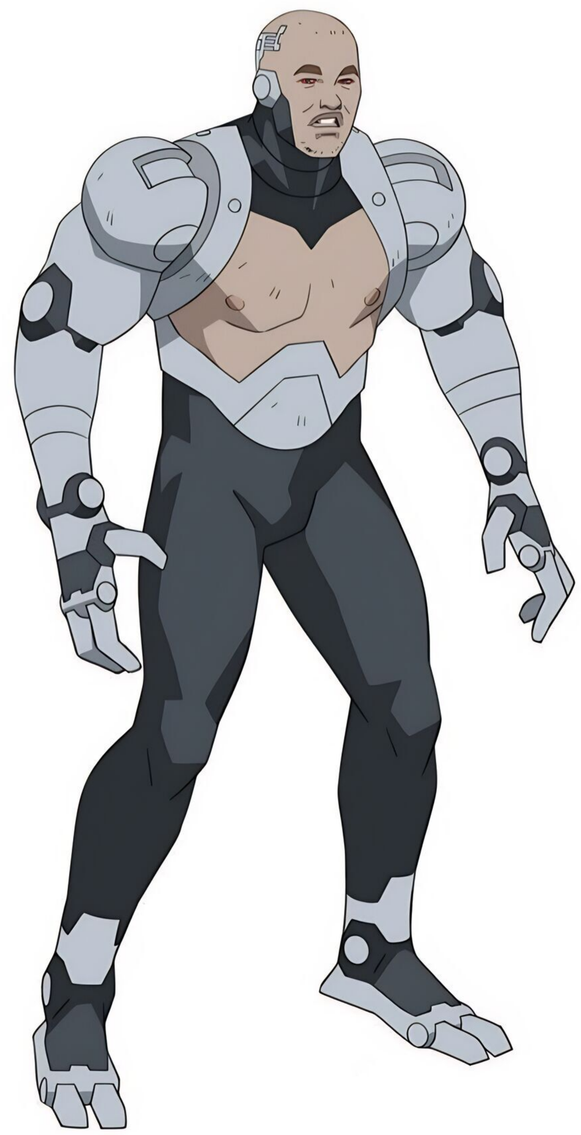








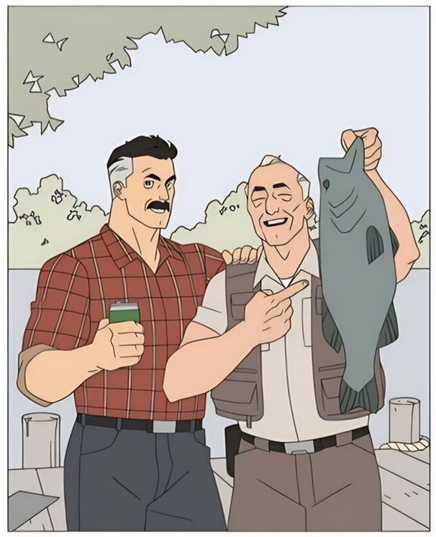


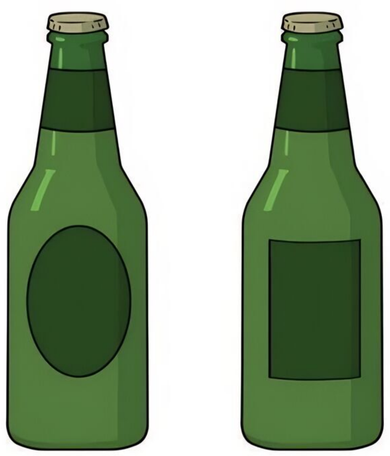


Tandis qu'une véritable vague de terreur se répand sur le campus de l'université, une angoisse saisit les Grayson au même moment. Sentant que la vérité sur son rôle dans le meurtre des Gardiens s'apprête à être révélée, Nolan cherche à limiter les dégâts. Pour ce faire, il rend visite, entre autres, à son ami de longue date, le tailleur de costumes de super-héros Art Rosenbaum.

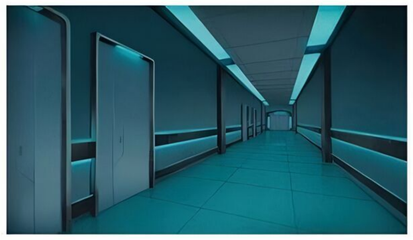
« Au fond, Nolan sait qu'Art sait qui il est », développe Racioppa, « et il y a cette scène où il boit une bière avec Art, et il décapsule sa bière avec son pouce. C'est censé vouloir dire : "Je peux faire ça avec ta tête, tu sais ?", et il lui demande : "Mais il n'y a aucun problème entre nous, pas vrai ?" Et Art de répondre : "Non. Aucun problème." »

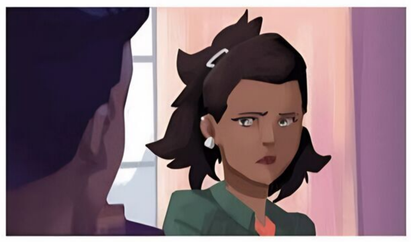
Les menaces à peine dissimulées de Nolan envers son ami proche montrent jusqu'où il est prêt à aller pour que ses agissements restent secrets et renforcent l'idée que personne ne sera à l'abri de sa fureur si la vérité venait à être révélée. Les spectateurs n'auront pas besoin d'attendre longtemps pour voir ces menaces devenir réalité.

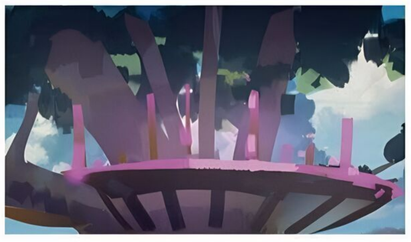


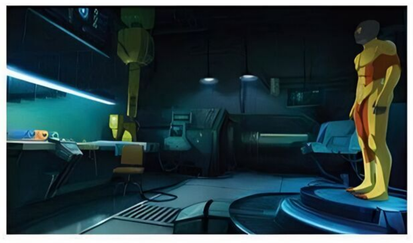


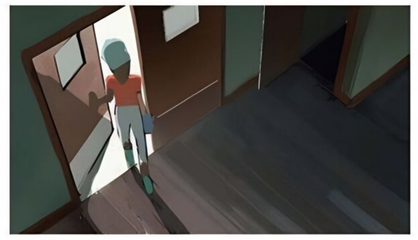
COLOR SCRIPT



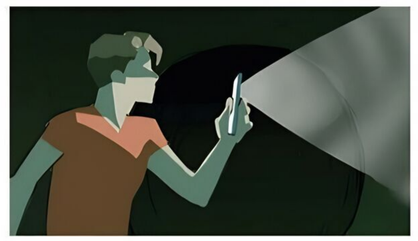


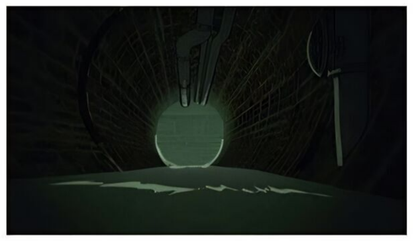
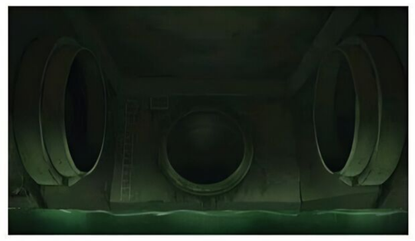


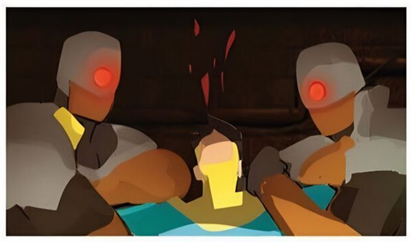




OTEL





ÉPISODE 7 :

FAUT QU'ON PARLE

La vérité sur le rôle d'Omni-Man dans le meurtre des Gardiens du Globe éclate finalement au grand jour, et Debbie Grayson et l'Agence de Défense Globale doivent localiser Mark avant que son père ne le trouve.

« Cette scène où Mark voit son père tuer pour la première fois et où il comprend toute la vérité… », se souvient le producteur exécutif Simon Racioppa. « Debbie la découvre à la fin de l'épisode précédent, mais elle avait déjà globalement tout compris avant. Donc on se demandait : "Bon, alors, comment on jongle avec tout ça en le cachant à Mark jusqu'à la fin de l'épisode ?" Et une partie de la solution se situe dans les comics, mais pour le reste, franchement, on se demandait juste : "Que feraient ces personnages ensuite ? Qu'est-ce que Debbie ferait ensuite ? Que ferait Cecil ensuite avec toutes les ressources dont il dispose ?" »

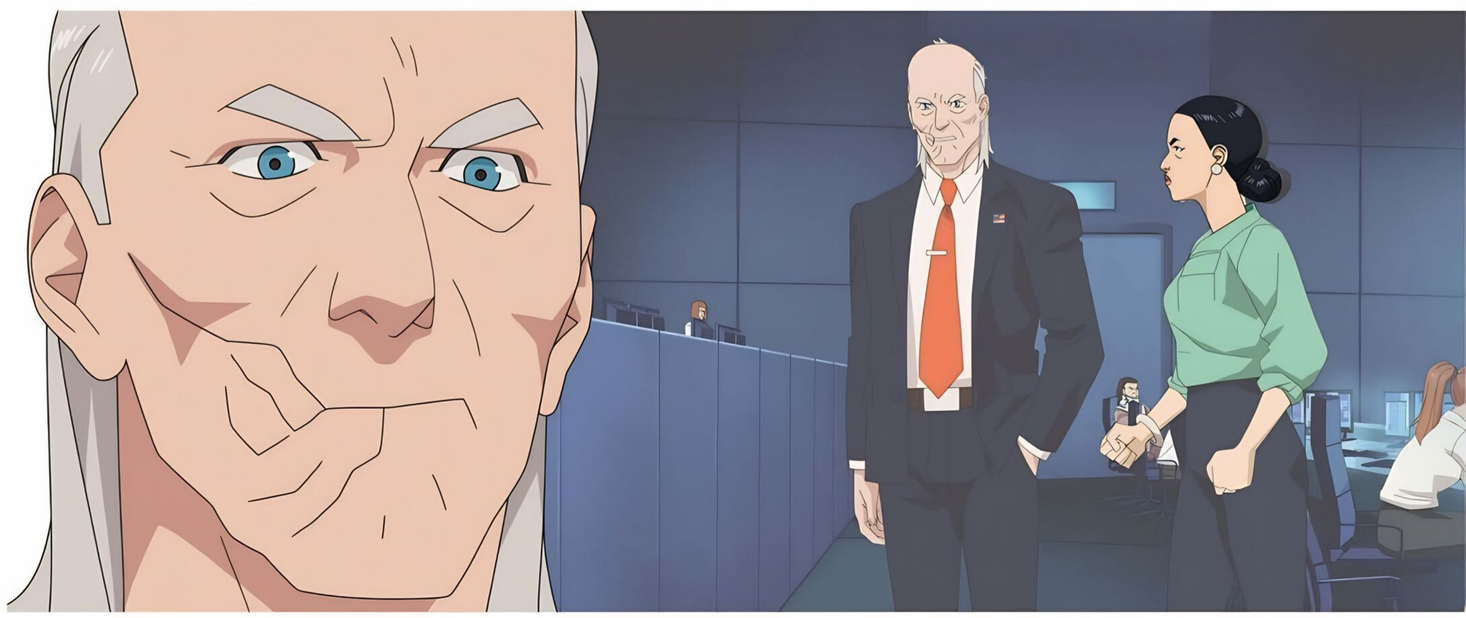
Heureusement, le Directeur de l'Agence de Défense Globale a toujours une longueur d'avance et il a eu beaucoup de temps pour se préparer à cette éventualité.

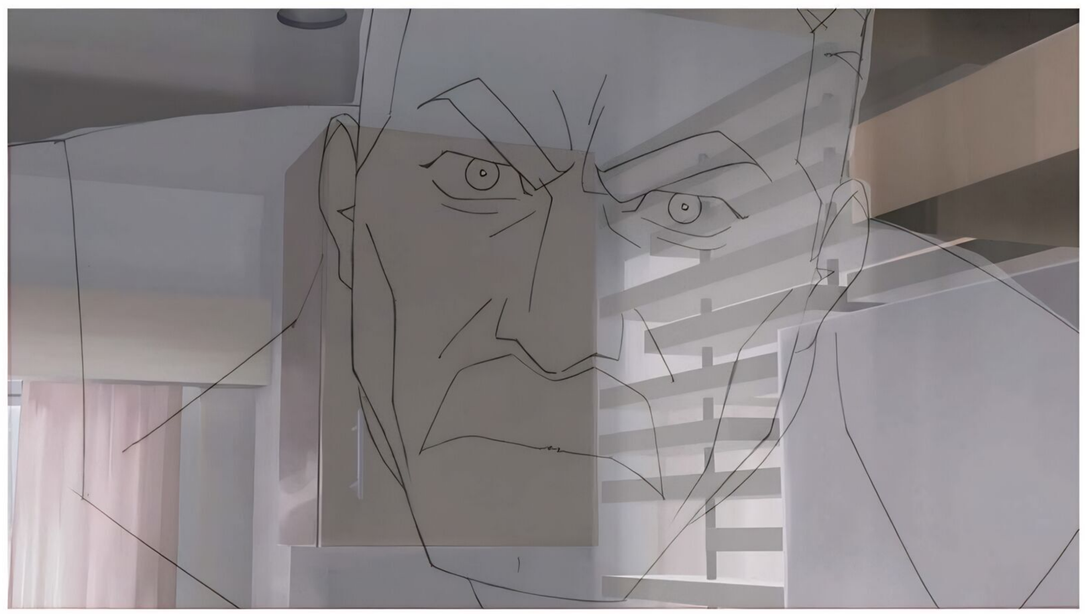
« Cecil montre clairement qu'il a des doutes sur Omni-Man dans l'épisode deux », raconte Racioppa. « Je crois que Nolan serait instantanément un suspect, et que quelqu'un comme Cecil rassemblerait les pièces du puzzle assez rapidement. »

Mais même si Cecil a des soupçons très tôt, il a de bonnes raisons de ne pas avoir agi plus tôt.

« Il sait que Nolan l'a fait », ajoute Racioppa. « Ce qu'il ne sait pas, c'est *pourquoi* Nolan l'a fait, et il ne sait pas comment l'arrêter. C'est pour ça qu'il ne fait rien. Il ne peut que prendre un peu de recul à ce moment de l'intrigue. Il surveille. Il observe. Il se dit : "Bon, donc l'homme le plus fort du monde, celui qu'on ne peut pas arrêter, c'est lui qui a tué les sept Gardiens… mais moi, je n'ai pas les moyens de l'arrêter. Donc vous savez ce que je vais faire maintenant ? L'accuser du meurtre des Gardiens. Je dois d'abord trouver un plan." C'est le raisonnement de Cecil globalement de l'épisode deux jusqu'à la fin. »

Dans le but de garder Omni-Man occupé, l'ADG lance des vagues d'attaques brutales, dont beaucoup sont familières pour ceux qui ont vu les épisodes précédents. C'est un plan de secours qui est en suspens depuis la mort des Gardiens.





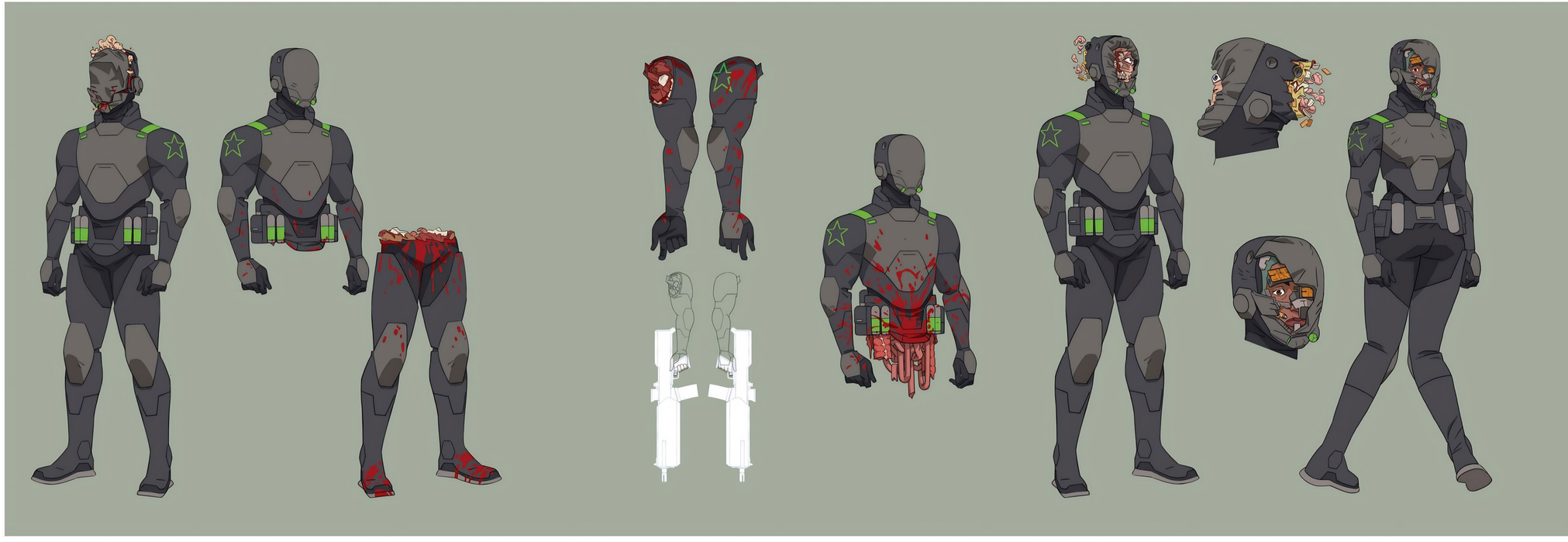
« L'ADG, depuis l'épisode deux, essaie de trouver une façon de soit tuer, soit arrêter Nolan », continue Racioppa. « Donc chaque chose qui apparaît dans la série et qui pourrait être utilisée comme arme, ils la gardent en réserve… Cecil sait ce qui s'annonce, et il est désespéré. »

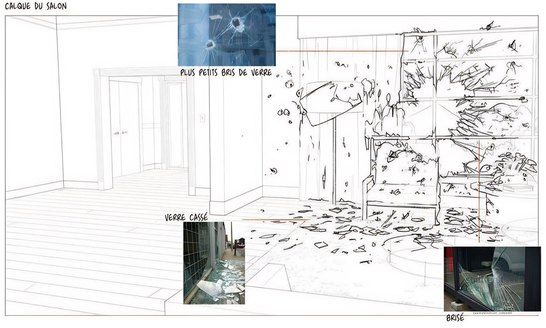
Leur arsenal compte un énorme monstre et une nouvelle escouade de Reanimen fabriqués sur mesure par D.A. Sinclair pour l'ADG.

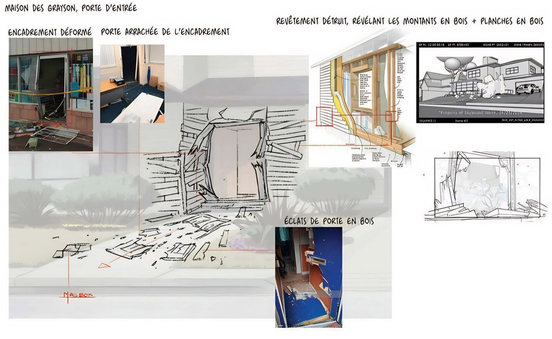
« L'épisode sept est complètement centré sur toutes les solutions que Cecil a pu rassembler jusqu'ici… et il les tente en sachant qu'elles ne seront pas suffisantes », développe Racioppa. « "Qu'est-ce que je peux faire pour arrêter ce type ?" Parce que la situation a atteint un point critique, et il n'a plus le choix. »

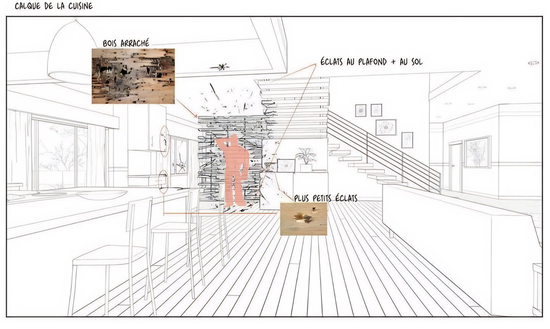
Cecil décide même d'aller sur le terrain et de se confronter à Nolan lui-même dans une scène pleine de tension qui met en avant la capacité du directeur de l'AGD à garder son sang-froid, même devant le surhomme représentant la plus grande menace au monde.

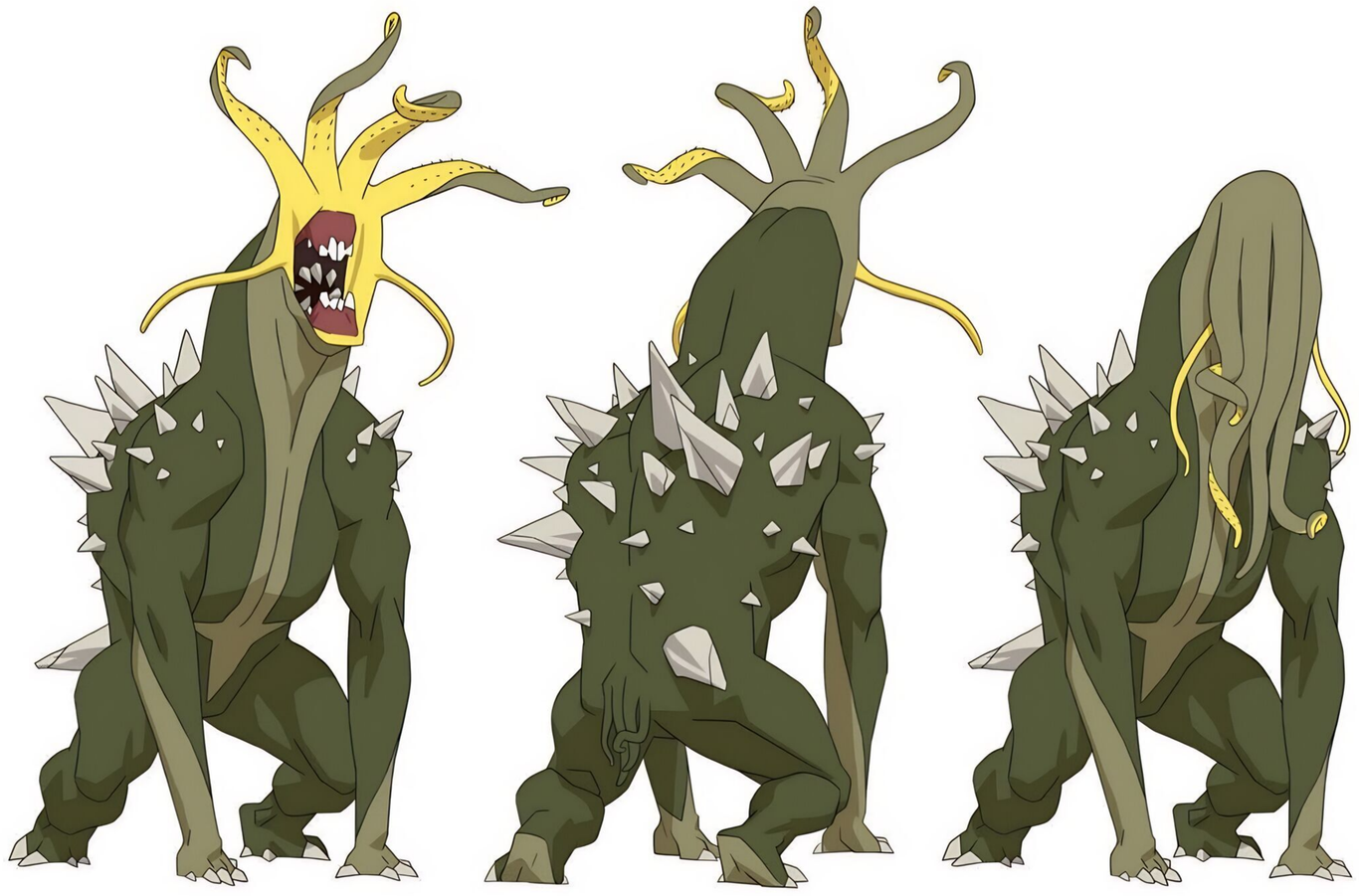
« Il y va et l'affronte en direct, ce qui donne une de mes scènes préférées de toute la série », avoue Racioppa, « quand ça se joue uniquement entre lui et Nolan, et qu'il essaie en quelque sorte d'attaquer Nolan psychologiquement. "Qu'est-ce que Debbie va penser de tout ça ? Tu crois que Mark va se ranger de ton côté ?" La seule arme qui lui reste à ce moment-là, ce sont les mots. »







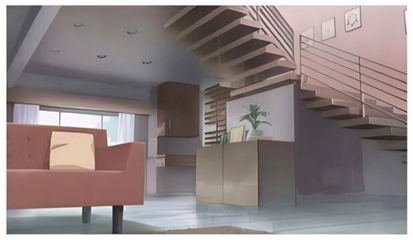


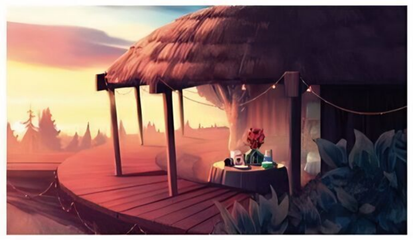


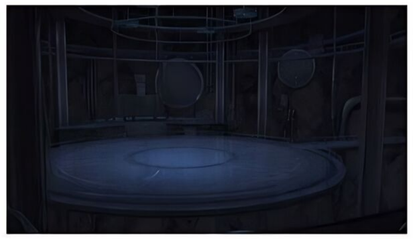
Les mots de Cecil lui ont quasiment coûté la vie, mais il réussit à s'échapper indemne du face-à-face avec Omni-Man. Avec le peu d'options qu'il lui reste, Cecil envoie un membre des Gardiens du Globe récemment ressuscité, Immortel, à la poursuite d'Omni-Man. Cette fois, quand Omni-Man tue Immortel à nouveau, le monde regarde… Y compris Mark, qui vient d'arriver sur place, ignorant toujours la vérité sur son père. Alors que Mark lutte pour essayer de comprendre ce qu'il vient de voir, le décor est planté pour l'un des combats de super-héros les plus épiques de l'histoire du genre.

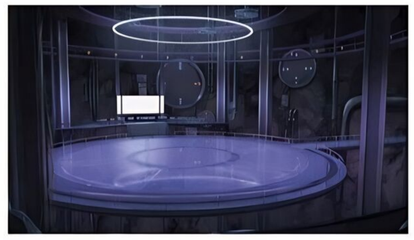
« C'est marrant, parce que cet épisode ne comprend pas une histoire complète en tant que telle », explique Racioppa. « C'est une introduction à l'épisode final, et il n'est là que pour faire monter la tension chez le spectateur et préparer le terrain pour ce grand "boum", cet épisode final qui arrive. En ça, c'est une façon unique d'écrire un épisode, je dirais. »

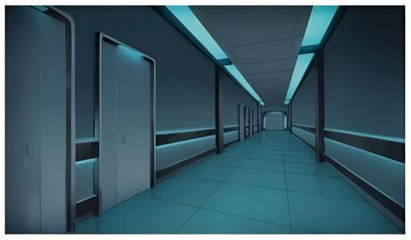
COLOR SCRIPT

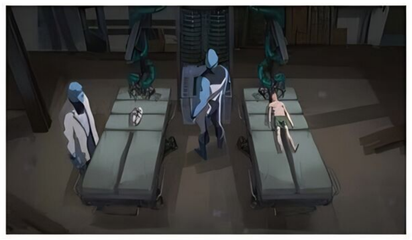
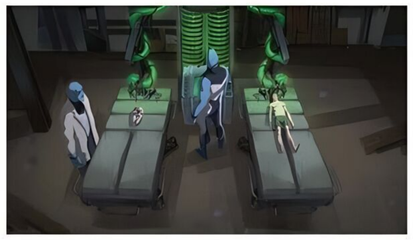


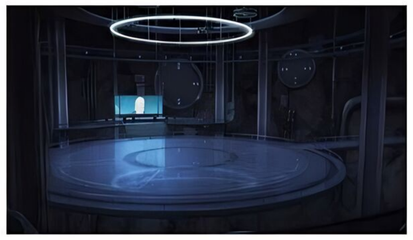


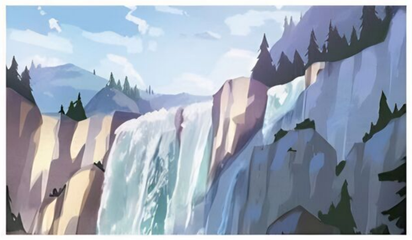


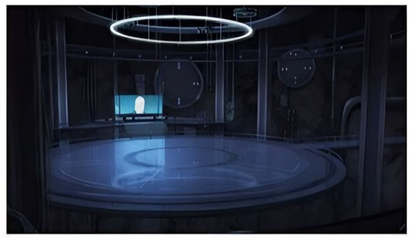
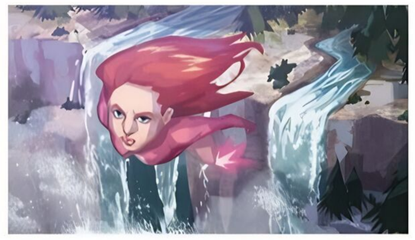


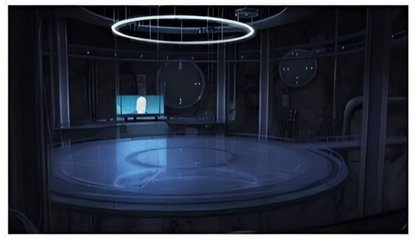








ÉPISODE 8 :

LÀ D'OÙ JE VIENS

Mark apprend finalement la vérité au sujet de son père : il est venu sur Terre non pas pour la protéger, mais pour préparer la planète à son assimilation à l'Empire Viltrumite. En passant, on en apprend plus sur l'histoire sanglante des Viltrumites, dévoilant la véritable nature, brutale, de cette race extra-terrestre.

« Ma toute dernière mission sur ce projet a été de dessiner l'immense charnier de corps Viltrumites », raconte le *character designer* Nate Bellegarde. « C'était un gros défi parce que, bon… je ne suis pas sûr qu'il y ait un moyen rapide de dessiner des énormes piles de corps, sinon je le saurais. Ce n'est pas le premier empilement de cadavres que je dois dessiner. Je suis resté motivé en m'amusant à dessiner toutes les différentes façons qu'ils ont eues de s'entretuer, en cachant des trucs dégueus mais cool dans les dessins. J'avais l'impression de retomber en enfance. »

Choqué par les révélations sur son héritage, Mark rejette l'invitation de son père à le rejoindre dans sa mission. C'est un moment qui altère dramatiquement leur relation et qui est au centre de cette œuvre.

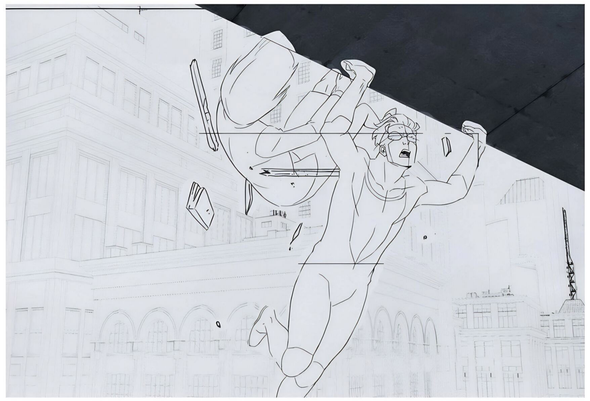
« La question, je crois, que beaucoup de gens se posent dans la première saison est : "Est-ce que Mark va rejoindre son père quand Nolan le lui demandera ?" », explique le producteur exécutif Simon Racioppa. « Mais pour moi, ce n'est pas la bonne question, parce que le Mark qu'on connaît dira toujours non. La vraie question pour moi est : "Qu'est-ce que Nolan va faire quand Mark répondra non ?" Et je pense qu'il sait quelque part que Mark dira non, même avant le dernier épisode. Il espère simplement qu'il ne le fera pas. »

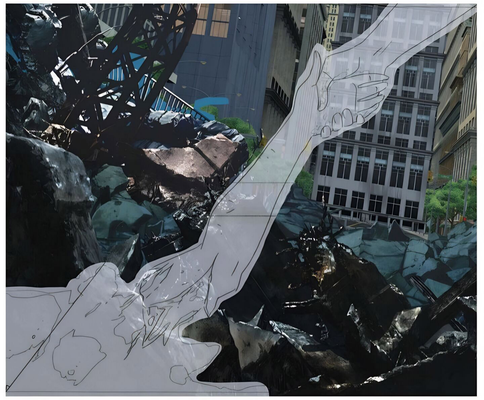
Les spectateurs n'ont pas à attendre bien longtemps avant de savoir ce que Nolan fera, puisque l'affrontement final entre père et fils éclate.

« On a mis l'accent tout au long de la saison sur le fait que Nolan avait deux visages, deux côtés en lui, et qu'on ne sait pas lequel des deux va prendre le dessus », continue Racioppa. « Le côté Viltrumite ou l'humain qui est en lui, le père de famille. Le côté Viltrumite l'emporte pendant un long moment, Nolan faisant s'écraser tout un métro sur Mark… De nombreux innocents meurent dans cet épisode, et on reviendra là-dessus dans les prochaines saisons car on devra gérer les conséquences de tout ça. »

Le combat entre Invincible et Omni-Man détruit des villes entières et tue des milliers de personnes avant que Nolan ne soit amené à faire un choix critique : tuer Mark pour avoir refusé sa proposition, ou le laisser en vie. Son choix est surprenant, même pour Nolan lui-même.

« Ça se résume à l'amour d'un père pour son fils, au final », conclut Racioppa. « C'était tout juste assez pour faire pencher la balance d'un côté, et je pense que ça s'est joué à un cheveu. Même Nolan ne sait pas ce qui se passe à ce moment-là. Il est perdu, il se dit : "Attends… Pourquoi je ressens ça ?" Il ne comprend pas pourquoi il n'arrive pas à tuer son fils. Eh bien c'est à cause de l'amour, mais c'est une nouvelle expérience pour lui… Il le ressent, le comprend et est envahi par ce sentiment pour la première fois. »



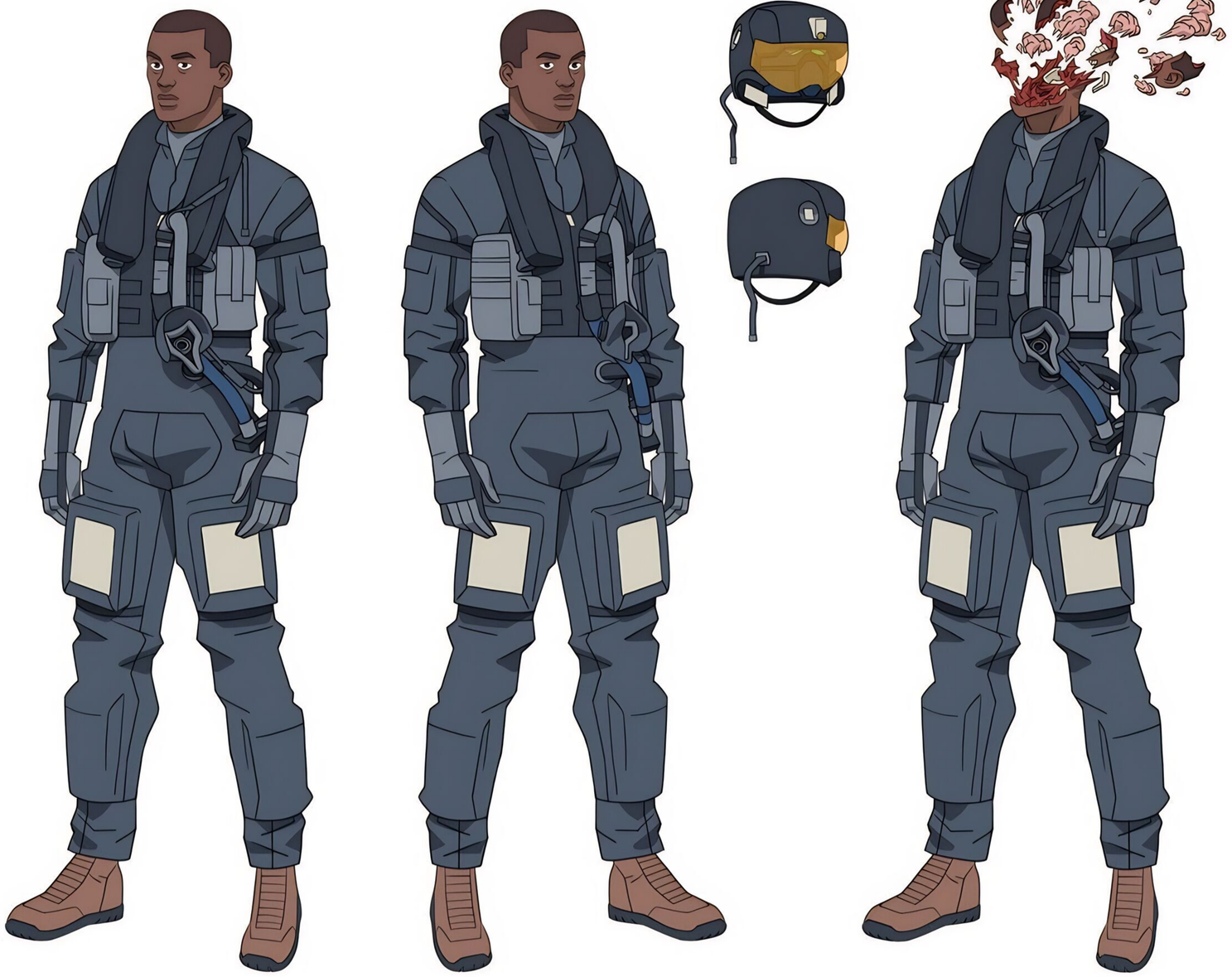


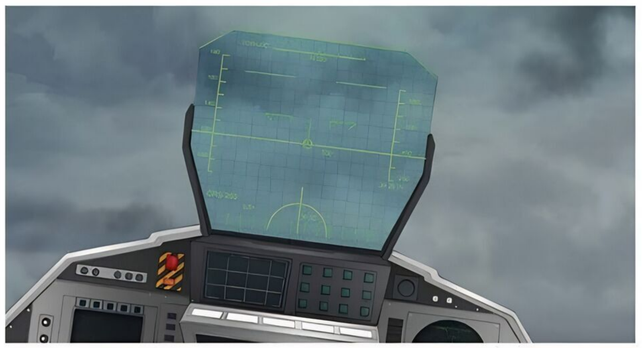
Si l'humanité naissante de Nolan n'avait pas pris le dessus, les choses auraient pu se terminer très différemment, non seulement pour Mark, mais pour toute vie sur Terre.

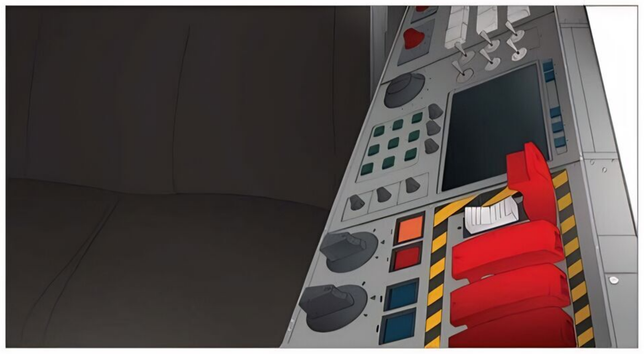
« Cecil a utilisé tout ce qu'il avait en réserve », raconte Racioppa. « Il n'a plus rien. Il n'y a aucun autre héros qui serait suffisamment puissant. Donc si Nolan avait penché du côté Viltrumite, ça aurait été fini. Il aurait tué Mark, puis il serait sûrement allé au Pentagone… Il aurait tué Cecil, détruit l'AGD, et il aurait détruit la Terre. On sait qu'il en est capable. »

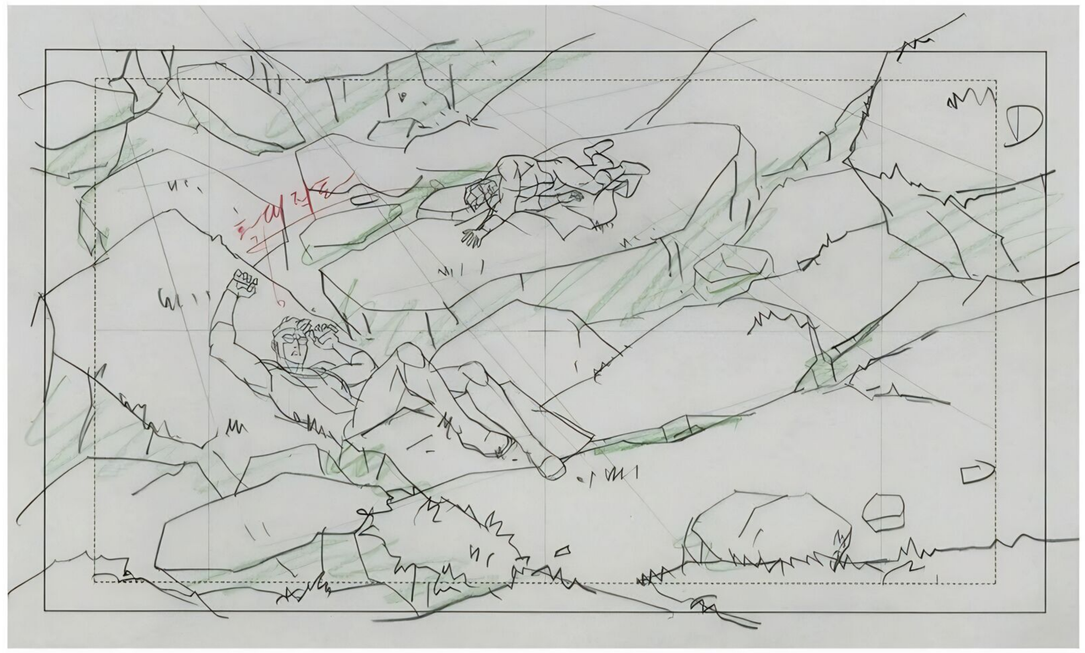
Heureusement, Nolan fait le bon choix, mais c'en est un qui trahit radicalement la personne qu'il pensait être, et qui saborde sa mission principale sur Terre.

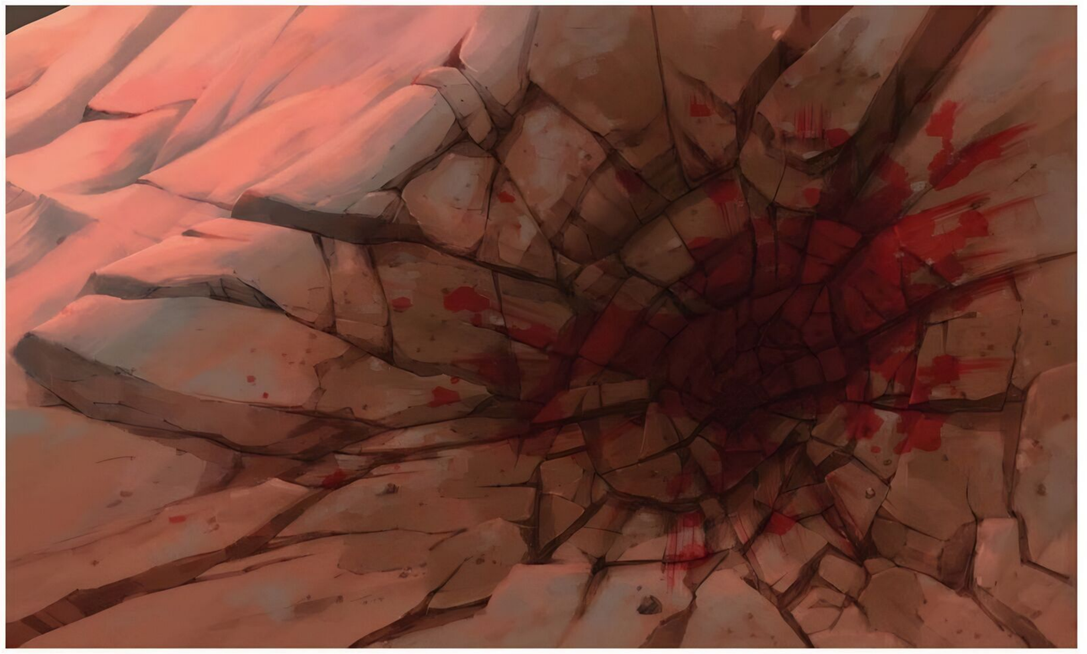
« Puisqu'il ne peut pas tuer son fils, il ne peut pas non plus continuer », développe Racioppa. « Ces deux choses sont liées. Il a échoué à être un Viltrumite, donc il doit partir. Il ne peut pas rester. »

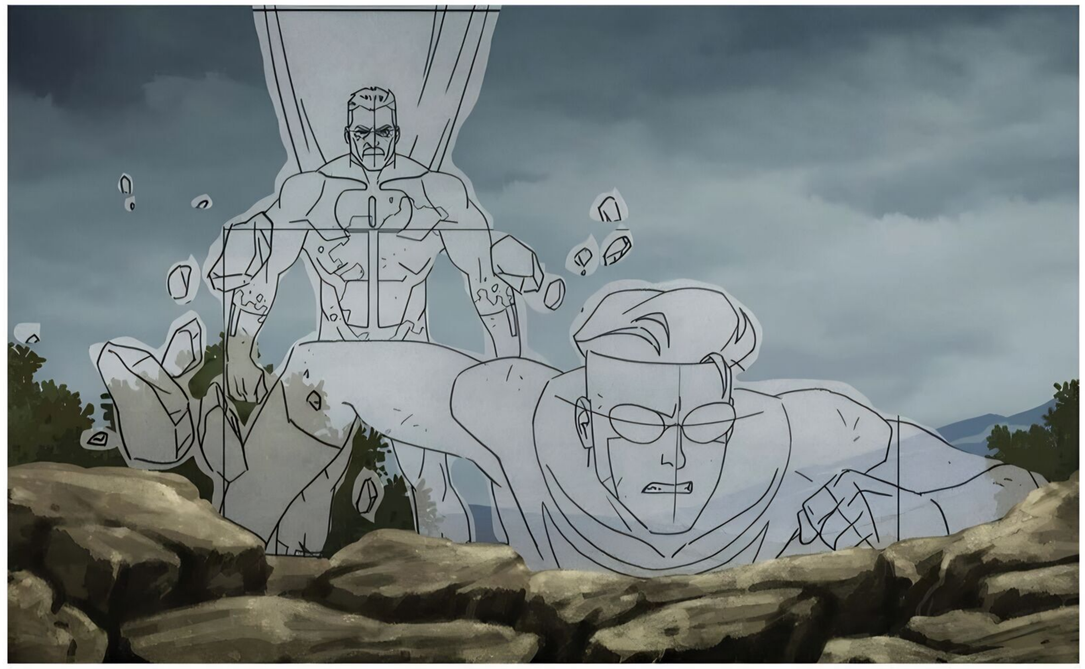








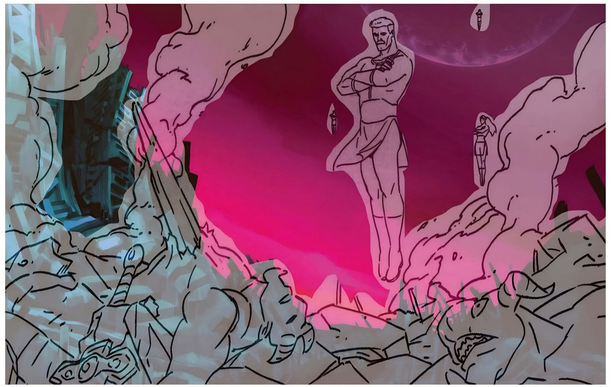




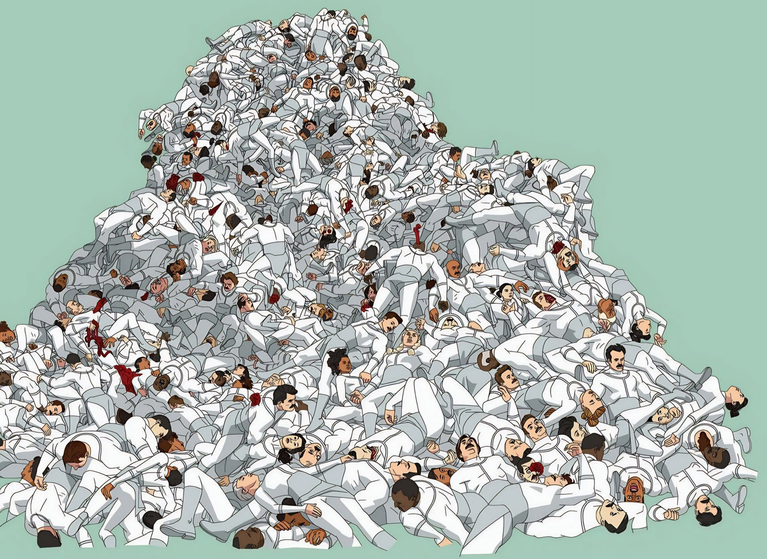
Quand Omni-Man quitte la planète, laissant dans son sillage une incommensurable destruction (tant physique qu'émotionnelle), les spectateurs se demandent ce qui va suivre. Mais avec le nombre d'amorces narratives semées tout au long de l'épisode, il est clair que l'histoire d'Invincible est loin d'être terminée.

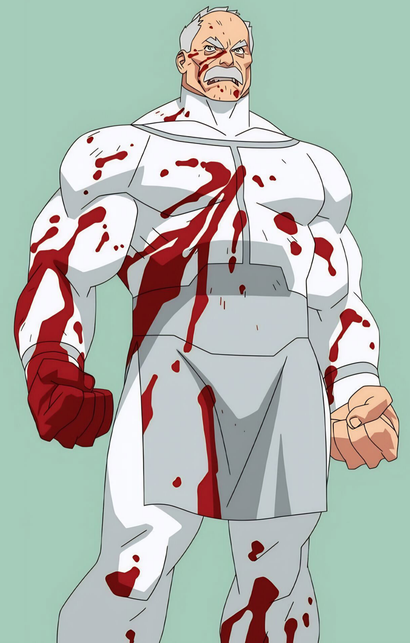
« Il y a quelques trucs à la fin de la saison qu'on a laissés sans savoir si la série allait se poursuivre », avoue le co-créateur de la série et producteur exécutif Robert Kirkman. « Et on s'est dit : "Hé, si c'est tout ce qu'on a, hein..." Et voilà pourquoi on a ce plan final dans lequel Nolan fait sa révélation : "Voilà la vraie histoire des Viltrumites", où l'on peut voir Conquest, Thula et... le Général Kregg aussi.

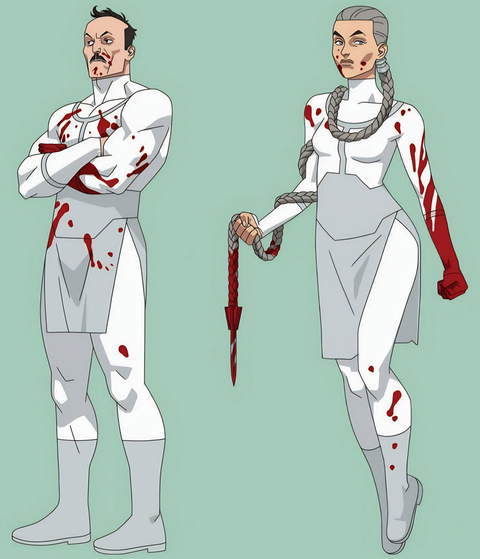
« Je voulais clôturer la saison pour que les spectateurs se disent : "Oh la vache, regarde tous ces trucs mortels qui vont se passer ensuite !" M. Liu et le dragon, ainsi que plein d'autres choses que vous n'avez jamais vraiment vues dans la série jusqu'ici. Et c'était ma façon de dire : "Je vous mets au défi de ne pas renouveler la série. On a laissé tous ces *cliffhangers*, les gens vont être fous si on ne revient pas." Fort heureusement, la série a été un énorme succès, on reviendra et on va faire tout plein de trucs de dingues. »

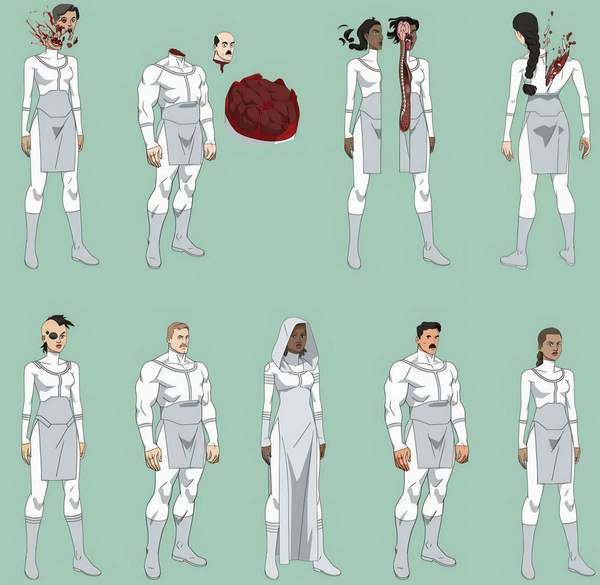


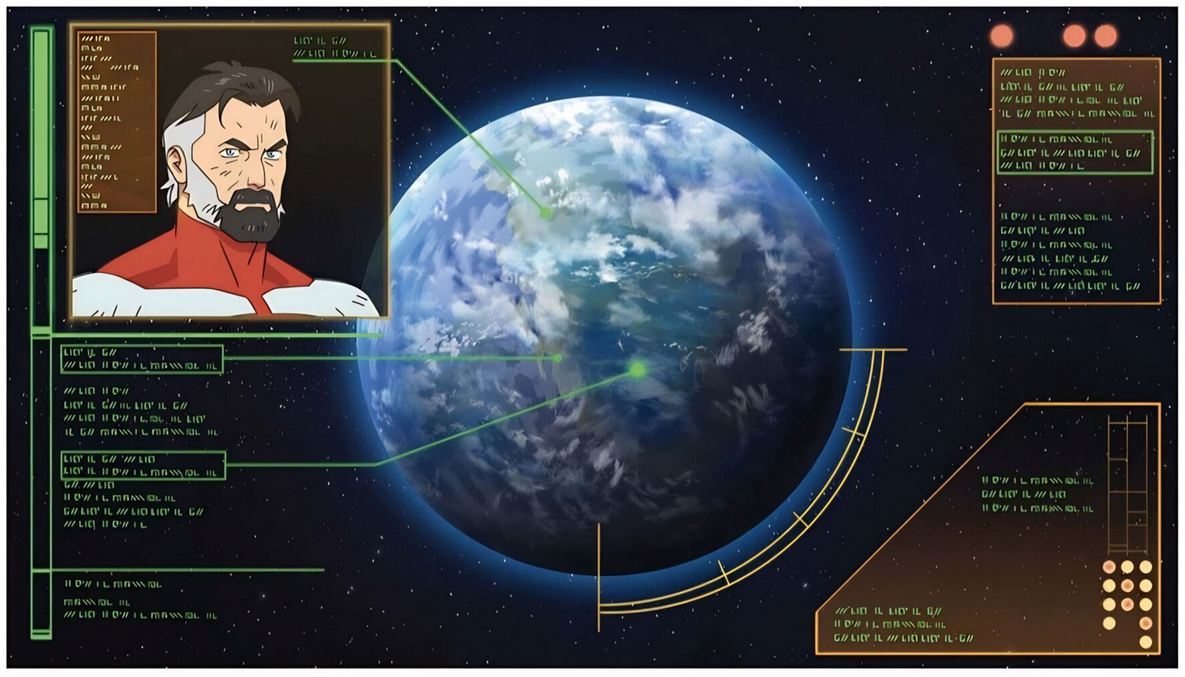
« Je pense que tout ce qui existe dans les comics sera adapté dans la série », annonce Bellegarde. « À chaque fois que je crois que quelque chose ne passera pas, ils arrivent à l'intégrer dans la série et à faire encore mieux. Ça ne me surprend même plus tellement, je suis devenu tellement désensibilisé, voire blasé, par le grand spectacle. Mais dans la saison une, ça m'aurait sidéré de découvrir tout ce qui s'y passe. M. Liu et Great Wall sont mes petits préférés parce qu'ils apparaissent beaucoup dans les pages de l'univers étendu des comics *Invincible*, et la série pioche dans tout ça. »

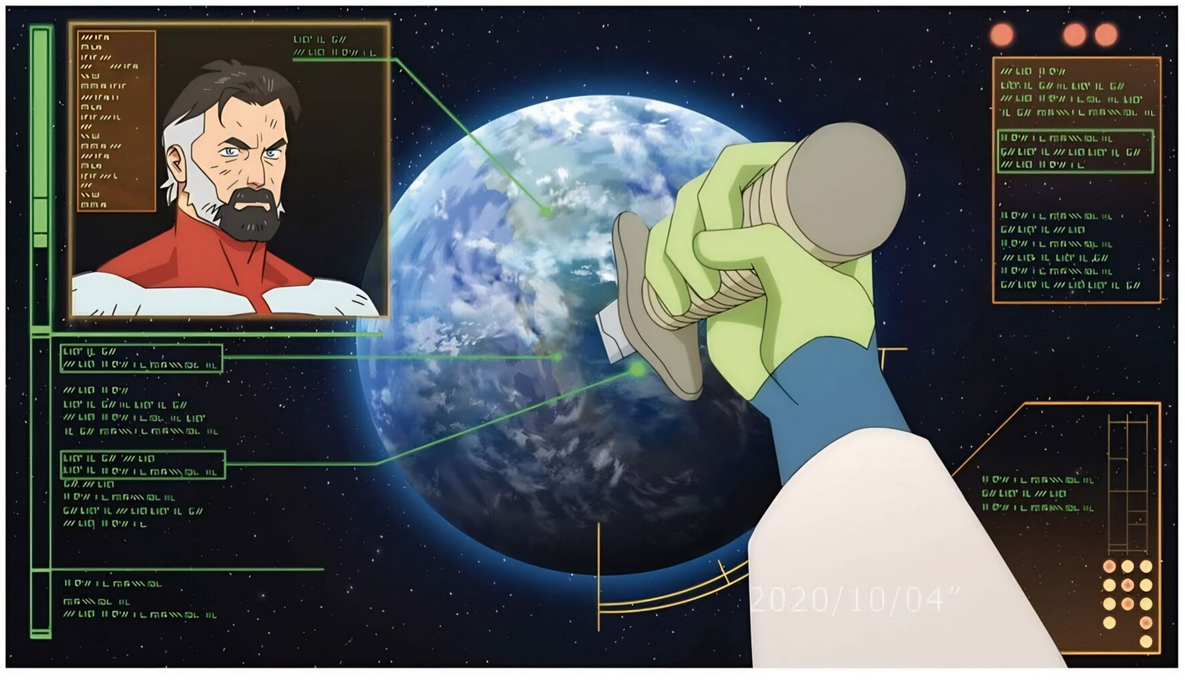












Ce n’était pas uniquement pour amorcer de potentielles intrigues pour les prochaines saisons que Kirkman et son équipe ont ajouté cela au dernier épisode de la saison. C'était aussi l'occasion de glisser un clin d’œil pour les fans de longue date des comics.

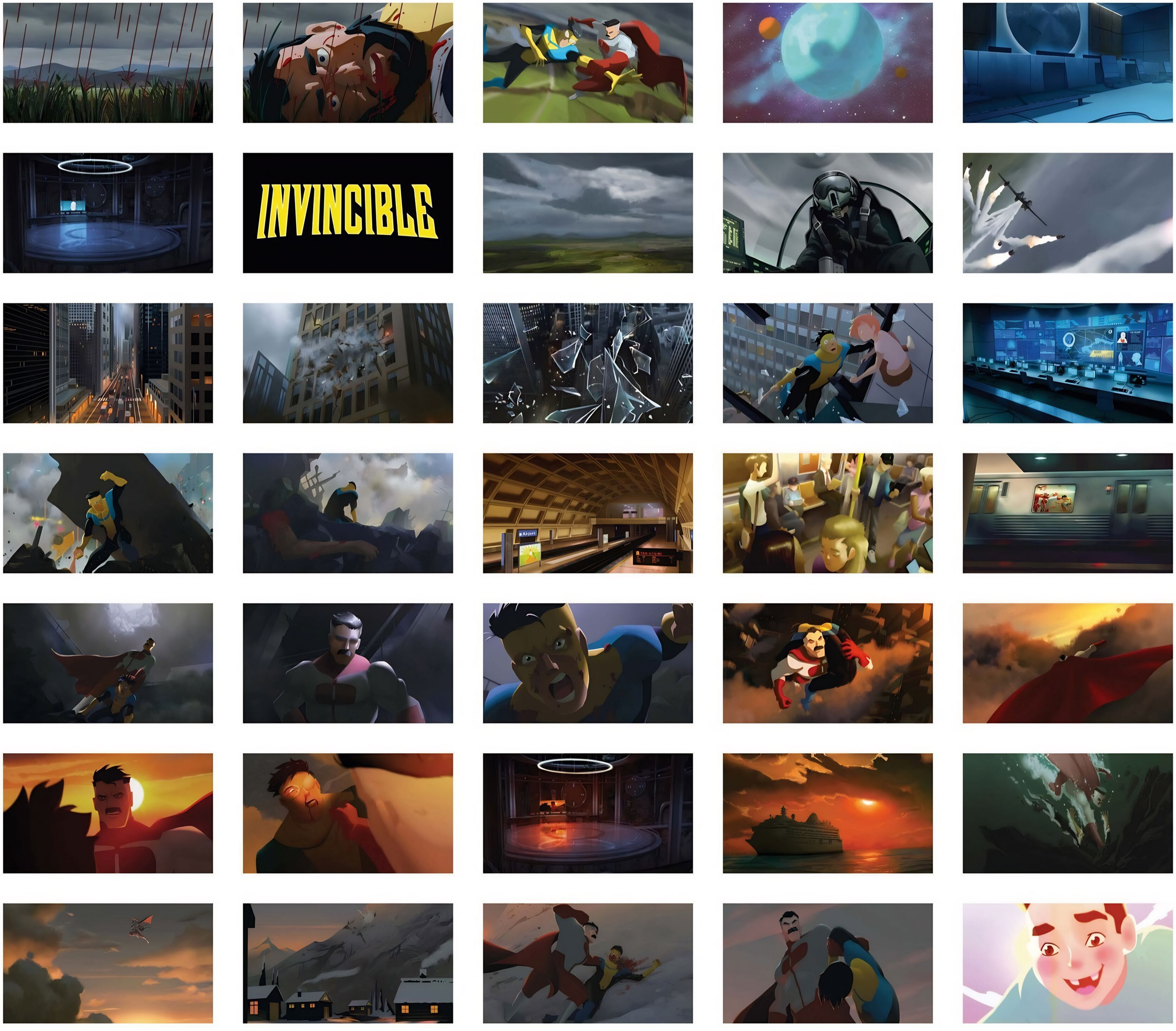
« Dans la même séquence, il y a la bataille dans laquelle les Viltrumites envahissent la planète Unopa », se souvient Kirkman, « et Cory a en fait dessiné un morceau de kanslock flottant devant la bouche d’un des Unopiens comme si c’était un cigare. »

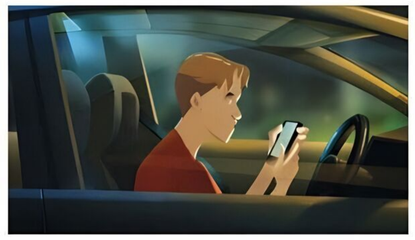
Les petits insectes extra-terrestres verts connus sous le nom de kanslock sont les encas préférés des Unopiens (y compris de l’allié de Mark, Allen l’Alien) et c’est devenu un *running gag* à travers la série d'origine.

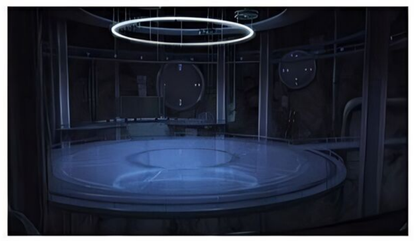
« Cory nous a dit : “Je sais pas. Ça me semble un peu gratuit.” Et le kanslock était sur un calque dans son logiciel, donc on pouvait le supprimer facilement si on voulait. Au final, on a décidé : “Tu sais quoi ? On n'a qu’à le faire. On s’en fout !” Et donc on voit un petit bout de kanslock dans la série dès la première saison. »

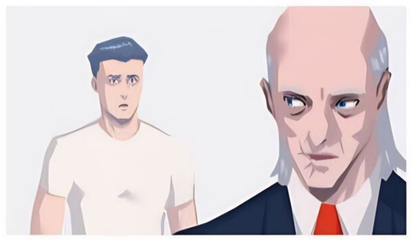
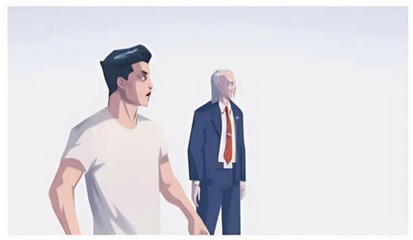
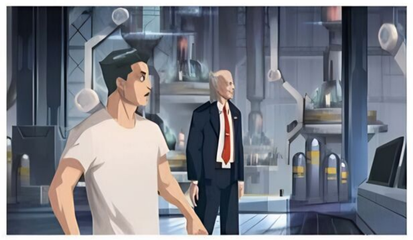
Ce qui peut sembler être une démonstration de *fan service* éhontée est en fait un parfait exemple de l’attention portée aux détails issus des comics d'origine. C’est une des nombreuses raisons pour lesquelles les fans sont impatients de voir l’aventure se poursuivre au-delà de la première saison.

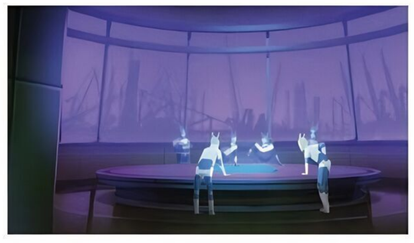
COLOR SCRIPT

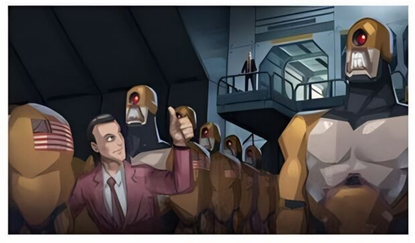










PLEINS FEUX SUR :

INVINCIBLE

Mark Grayson a été pensé pour être la quintessence du héros adolescent dans la veine de Peter Parker, jonglant entre les événements de sa vie quotidienne et la responsabilité d'utiliser ses super-pouvoirs pour faire le bien. Au début de la première saison, Mark est loin de maîtriser parfaitement ce « jonglage » entre les deux côtés de sa double identité. Il apprend de douloureuses leçons et fait de lourdes erreurs à de nombreuses occasions. Mais face à chaque nouveau défi, Mark mûrit, repousse les limites de ses pouvoirs et découvre ce que signifie vraiment d'être Invincible.

« Pour moi, Mark Grayson est humain, faillible, et en constant apprentissage », explique le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « Je crois que son charme, et ce qui le rend unique, c'est sa capacité à faire des erreurs constamment et d'apprendre de ces dernières. »

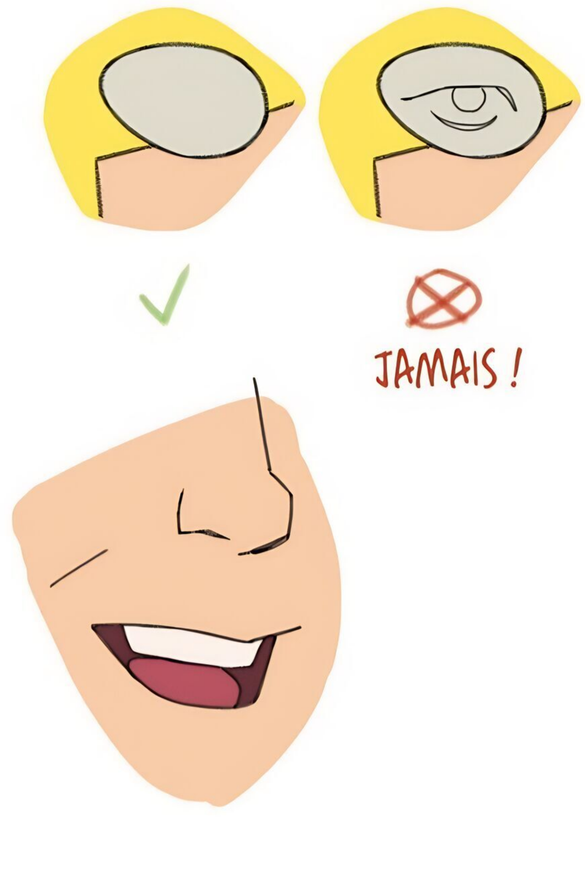
« Il endosse le rôle de super-héros dans un monde dans lequel il y a déjà des super-héros », ajoute le producteur exécutif Simon Racioppa. « Et il comprend très rapidement que c'est plus compliqué que ce qu'il pensait. Il ne se contente pas de sortir et de tabasser des méchants. »

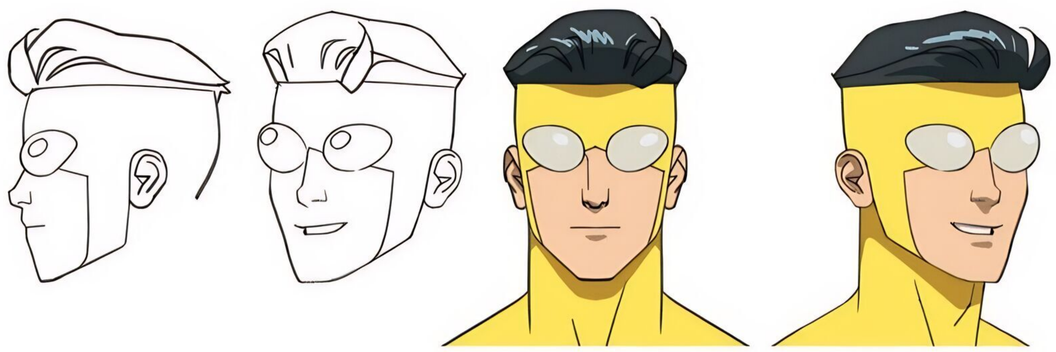
Bien que la vie de Mark soit pleine de danger, de douleur, et de chagrin (d'amour, parfois), il subsiste des moments d'émerveillement intense qui accompagnent la découverte de ses nouveaux pouvoirs.

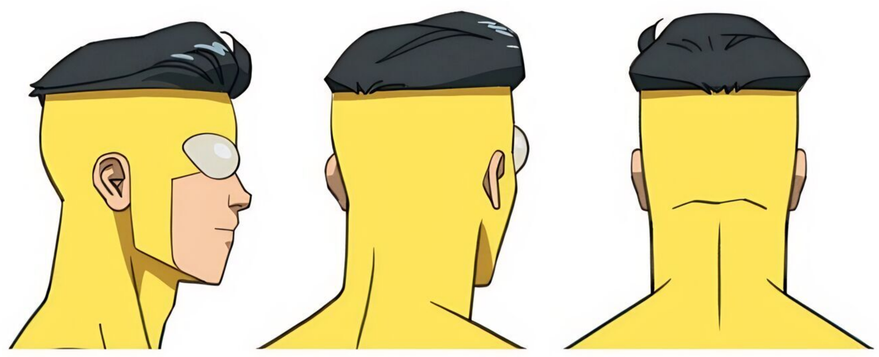
« C'est un peu comme la réalisation d'un rêve », développe Racioppa. « Quel adolescent n'a jamais rêvé d'avoir des pouvoirs ? Qui n'aimerait pas voler ? On a essayé d'introduire des petits moments comme ça dans le scénario, on s'est assurés qu'il y ait des moments où Mark se dit juste : "C'est génial." »

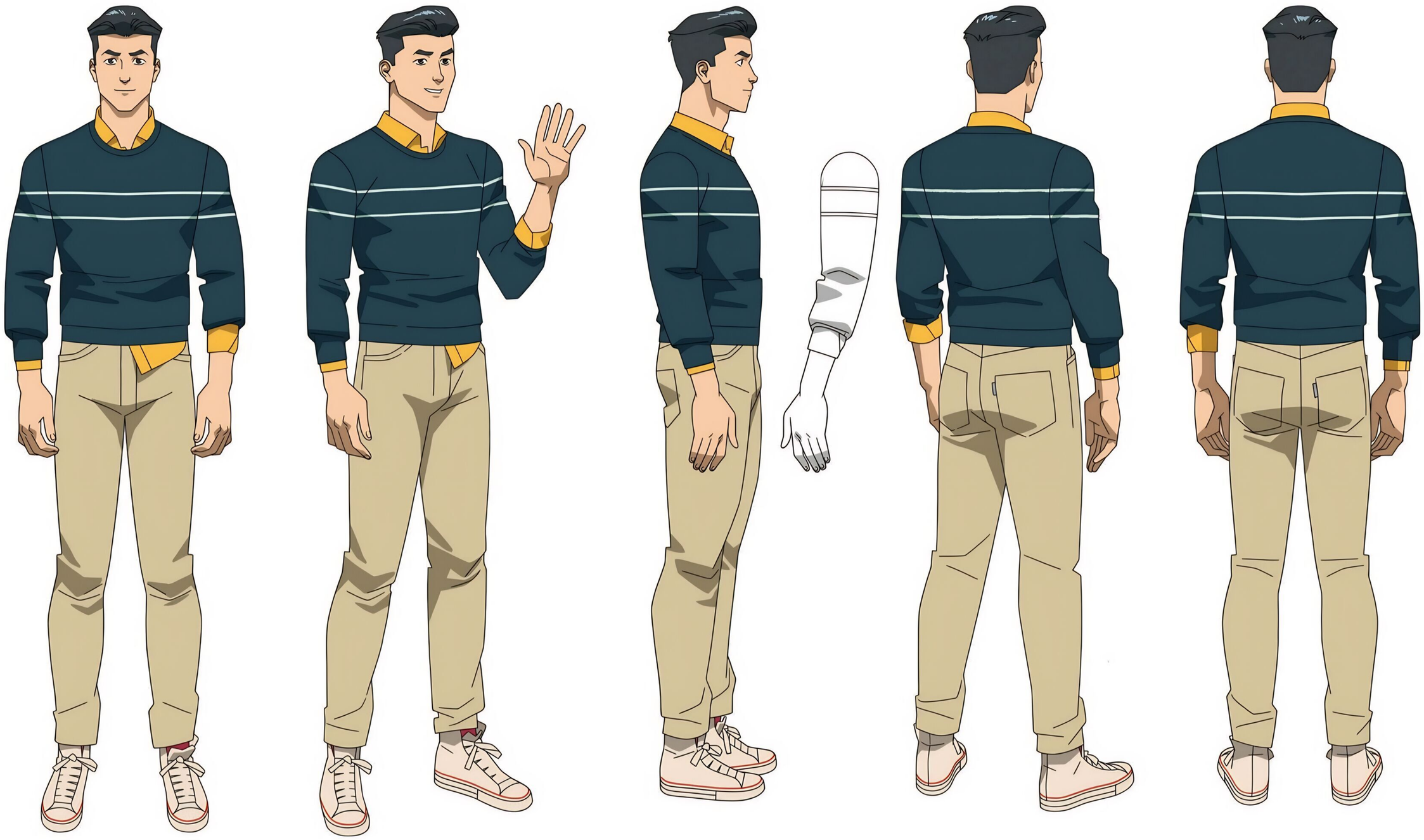
Ses pouvoirs surnaturels peuvent sortir tout droit d'un rêve, mais en tant que personnage principal, il était primordial que Mark soit aussi crédible et ancré dans le réel, tant dans les moments où il enfile son costume de super-héros que ceux où il le quitte.

« On voulait vraiment s'assurer qu'il ait l'air fort », raconte la *character designer* Dou Hong, « mais qu'il soit aussi mignon,







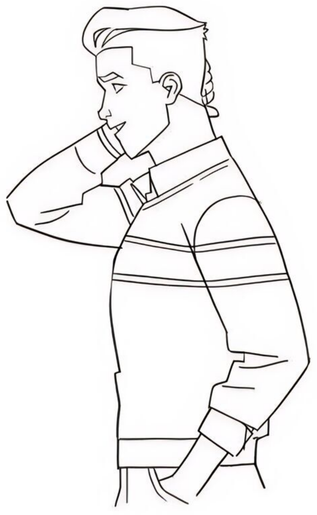


beau gosse, et jeune malgré tout, parce qu'il grandit au fur et à mesure de l'intrigue. *Invincible*, c'est son histoire. Il passe d'un jeune adolescent à un adulte, puis au super-héros qu'il va devenir petit à petit. Et par moments, on peut percevoir la différence entre Mark et Invincible. Mark est un adolescent plutôt typique… et quand il endosse le rôle d'Invincible, il sort un peu plus du lot. Quand vous regardez parmi les modèles, vous pouvez remarquer qu'il n'y a pas que son costume qui change, il adopte aussi une nouvelle posture. Il devient tout simplement plus confiant dans ces moments-là. »

Cette confiance continue de grandir au fur et à mesure que Mark devient plus à l'aise avec ses pouvoirs et qu'il trouve sa place en tant que super-héros.

« Quand je vois que les gens réagissent au fait qu'il perde tous ses combats dans la première saison, j'adore ça », avoue Kirkman. « Parce que je sais comment les choses vont évoluer à partir de ce moment de l'intrigue, et c'est profondément génial de pouvoir montrer un personnage qui apprend vraiment, qui s'améliore avec le temps, et pas simplement physiquement. »

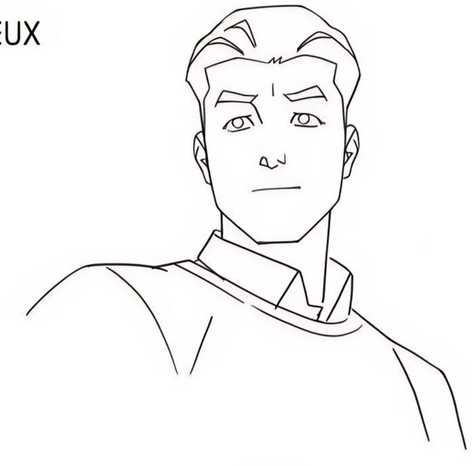
INQUIET



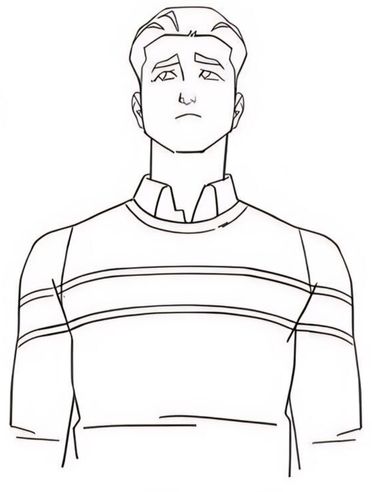
TIMIDE/NERVEUX

ANXIEUX/FRUSTRÉ

SYMPATHIQUE

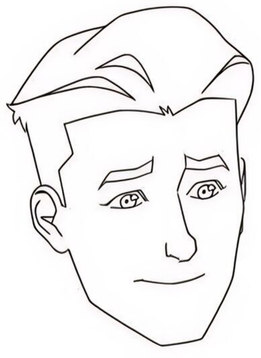


FIER



PRÉOCCUPÉ

ENTHOUSIASTE

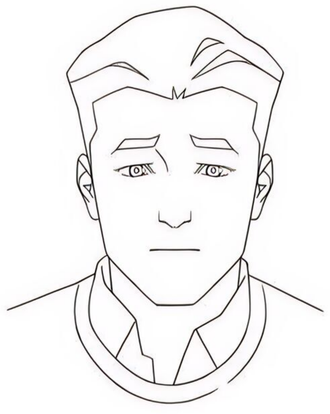


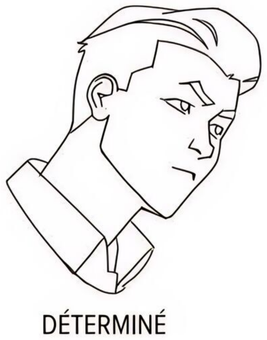
SATISFAIT

TRISTE_01

AIMANT

CALME





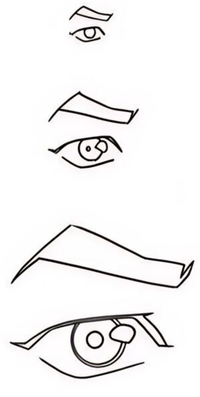
DÉTERMINÉ

FIER

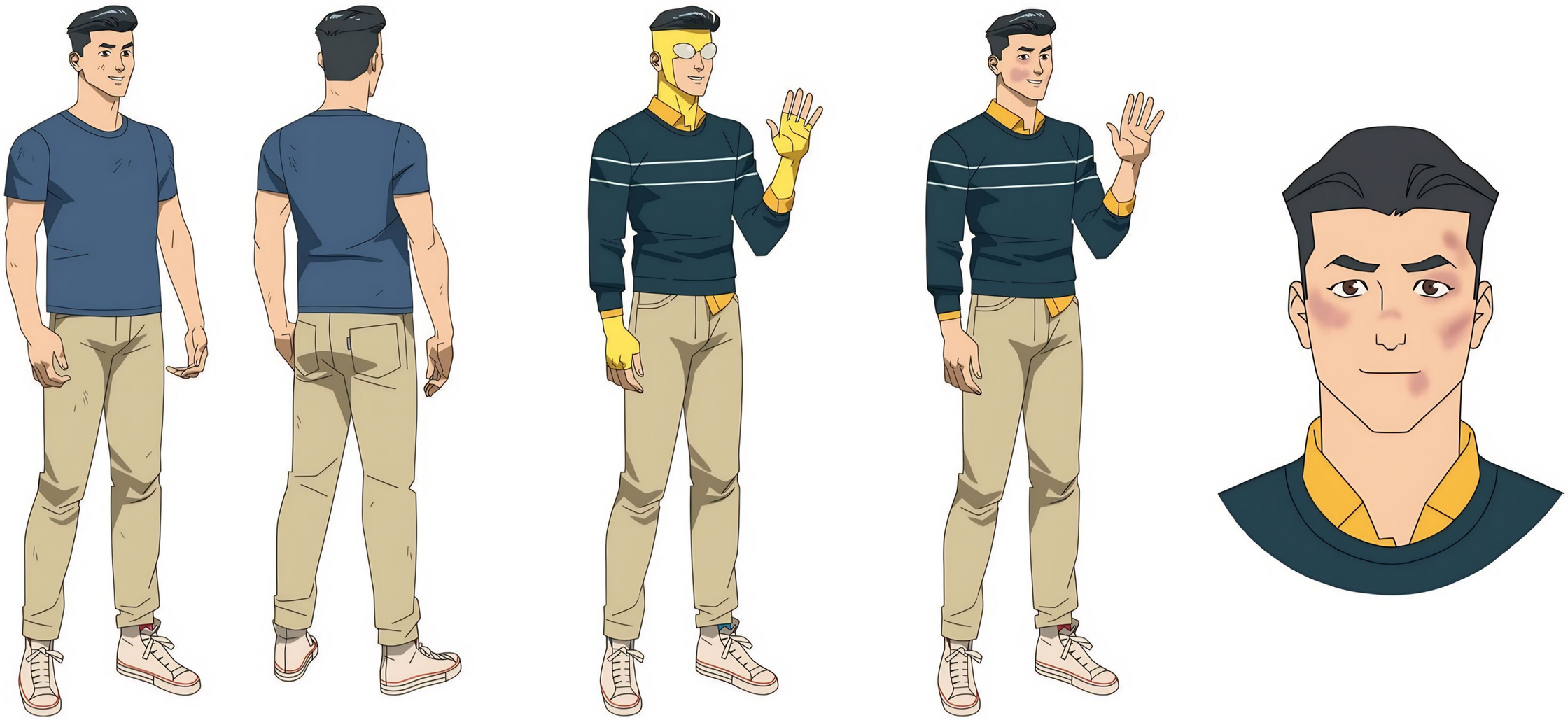
SECOUÉ/INCRÉDULE

TRISTE_02

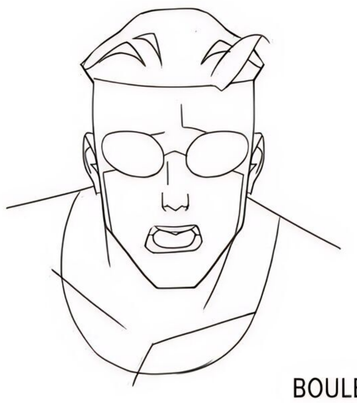
MÉFIANT



LA TAILLE DÉTERMINE
LE NIVEAU DE DÉTAILS



FÂCHÉ



BOULEVERSÉ

INQUIET

EN COLÈRE

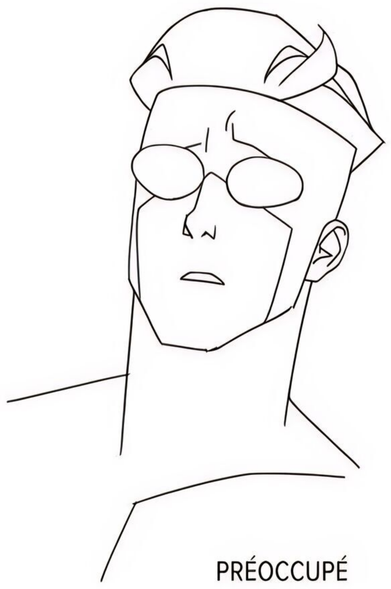
ENRAGÉ

BATTU

FURIEUX

POUR RÉFÉRENCE

TRISTE

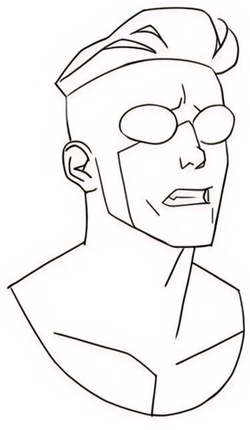


PRÉOCCUPÉ

CONCENTRÉ

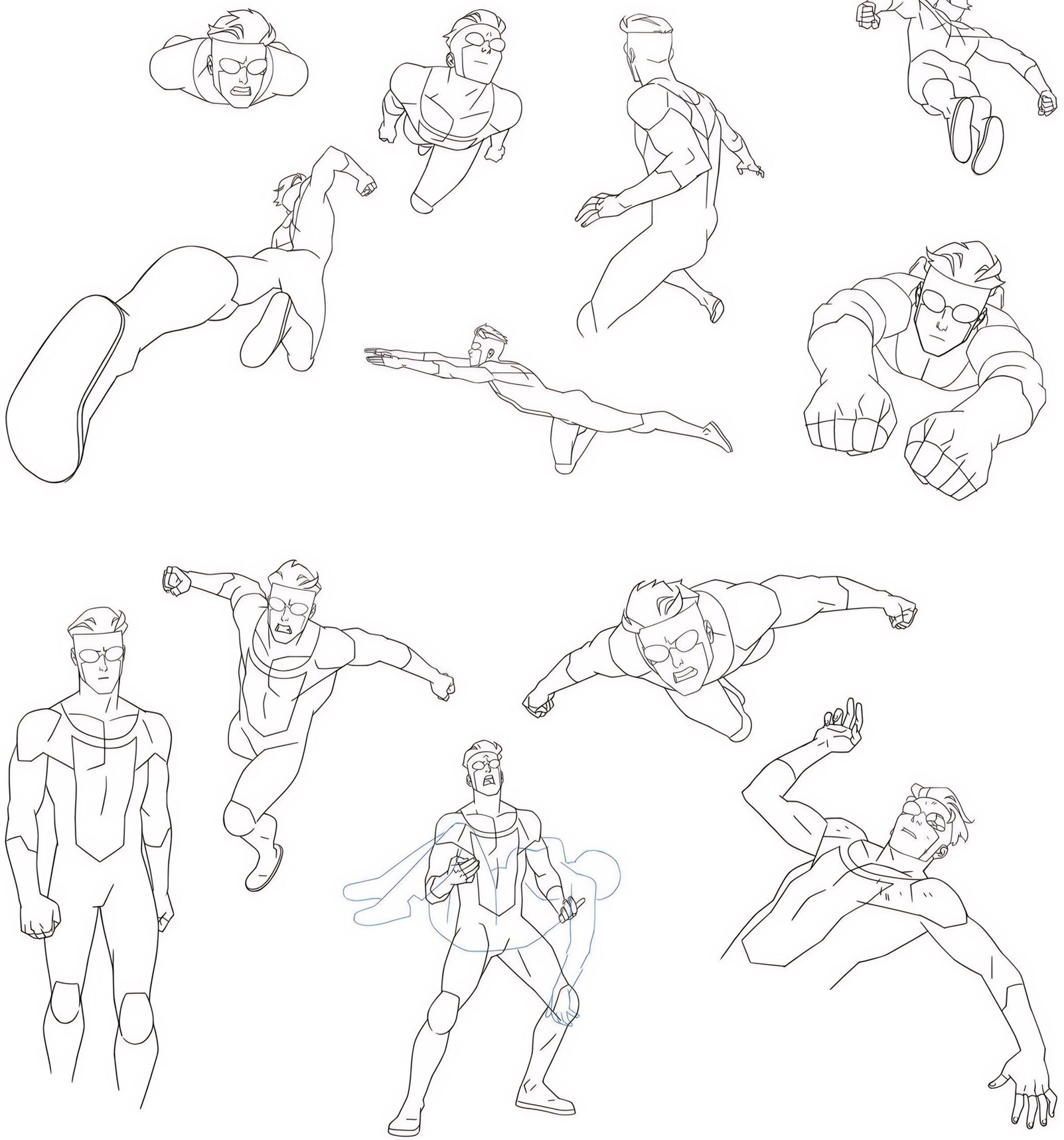
TROUBLÉ

PENSIF

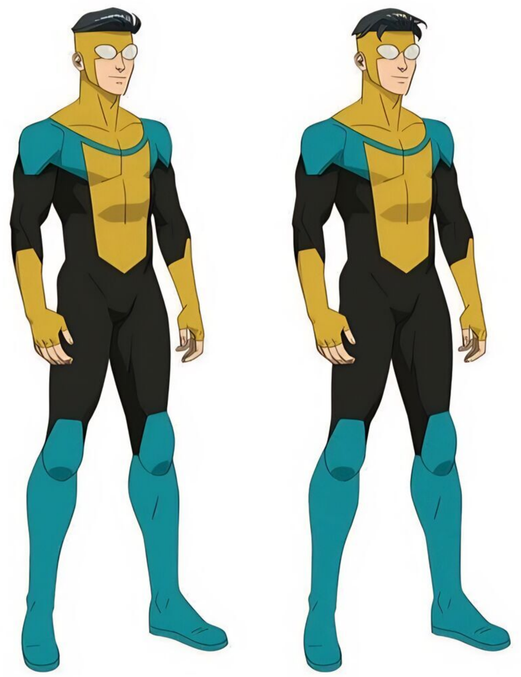


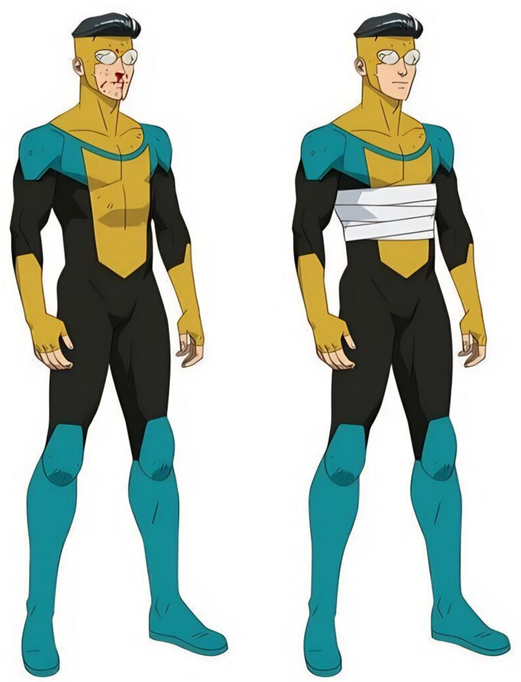
AGACÉ

POUR RÉFÉRENCE



VISAGE DÉCOUVERT





PLEINS FEUX SUR :

OMNI-MAN

En surface, Omni-Man est le super-héros idéal : grâce à son physique parfait, il vole à travers les airs à une vitesse incroyable et résout des situations impossibles sans même transpirer une goutte.

« Mark est mignon, mais Nolan est canon », décrit la *character designer* Dou Hong. « Il est plus âgé, mais il est encore bien foutu. Quand on les voit côte à côte, son fils et lui, on se dit que la barre est haute pour Mark, vous voyez ce que je veux dire ? »

« Omni-Man a tellement séduit tout internet que cela a provoqué de drôles de sensations chez les spectateurs quand il a commencé à faire des choses vraiment méchantes », explique le *character designer* Nate Bellegarde. « Nolan n'a pas tellement changé lors du passage des comics à l'écran, c'est donc qu'il y a une qualité qui transcende le temps et l'espace, qui lui est intrinsèque. »

Mais si Omni-Man peut sembler être l'exemple idéal de ce que devrait être un héros, il y a quelque chose de sinistre tapi sous cette façade. Comme on l'apprend au fur et à mesure de la série, Omni-Man est venu de Viltrum, sa planète d'origine, jusqu'à la Terre pour une seule vraie raison : assujettir la population. Il a œuvré durement pour convaincre le monde qu'il était un héros qui méritait confiance et admiration, mais en vérité, il n'a toujours été qu'une inarrêtable force de destruction attendant d'être déchaînée.

« Être avec Nolan, c'est comme être dans un aquarium avec un grand requin blanc », illustre le producteur exécutif Simon Racioppa. « Peut-être qu'il n'a pas faim, vous savez ? Et qu'il ne va pas forcément vous attaquer… Mais il y a quand même ce truc qui nage autour de vous, et vous vous dites : "Si ce truc décide de me bouffer, je suis mort. Il va me déchiqueter. Je suis foutu, et c'est impossible de savoir ce qui se passe dans sa tête." C'est ce sentiment que je voulais créer vis-à-vis de Nolan… "Il faut juste que je me taise, que je reste assis et que je fasse mes trucs. Et j'espère simplement que ce requin ne me remarquera pas, ni n'essaiera de me manger… Autrement, il n'y a rien que je puisse faire, et je suis tout simplement mort." »

Dans cette optique, il était essentiel qu'Omni-Man soit aussi crédible en tant que protecteur en qui l'on peut avoir confiance qu'en tant que menace imminente. La clef pour accomplir cela était de s'assurer que son physique transpire la force et la puissance à chaque instant.

« Ce n'est pas que sa forme physique », explique Hong, « mais c'est tout ce qu'il est. On essaie de s'assurer qu'il n'a jamais l'air faible. Il doit toujours avoir l'air puissant, même s'il est en pantalon et en polo. Il doit avoir l'air écrasant, en quelque sorte. »

Le costume d'Omni-Man propose une combinaison audacieuse de rouge et de blanc afin de renforcer le sentiment d'agressivité qui plane sur le personnage. Mais ce rouge demande une considération particulière de la part des dessinateurs car son costume vient, à de nombreuses reprises, à être recouvert de sang.

« Il portait déjà du rouge », développe Hong. « Ça a donc été un autre défi, là encore, parce qu'on a dû s'assurer que la couleur du sang n'était pas la même que celle de son costume. Il a fallu suffisamment les différencier. Donc, comme vous pouvez le voir, le sang est un peu plus sombre… Le sang séché, évidemment, est encore plus sombre, mais même le sang frais devait être significativement plus foncé que le rouge qu'on a utilisé pour le costume d'Omni-Man. »

« Avec le recul, si j'avais pensé à la quantité de sang dont il serait couvert, j'aurais sûrement essayé de partir dans une autre direction en termes de couleur », avoue le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker. « Mais on voulait s'éloigner du bleu à cause d'Invincible, et on ne voulait pas les confondre. On a bien réussi, je crois. »

AGACÉ

MÉCONTENT

OUTRÉ

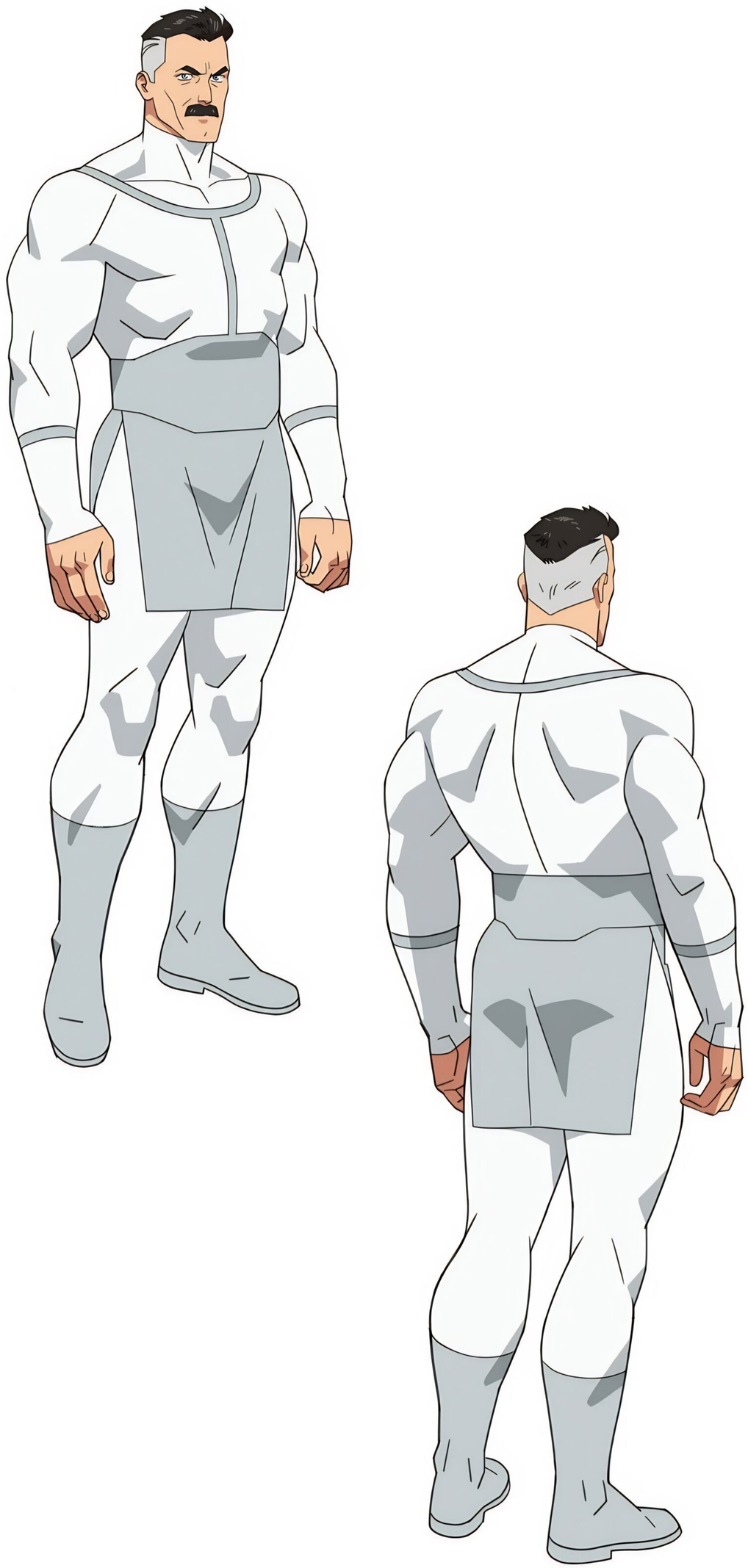
SUSPICIEUX

BOUILLONNANT

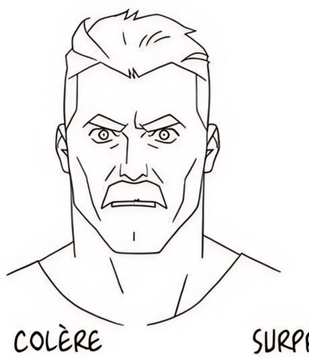
EN COLÈRE

HONTEUX

CONTRARIÉ



SOURNOIS



COLÈRE

SURPRISE

TRISTESSE

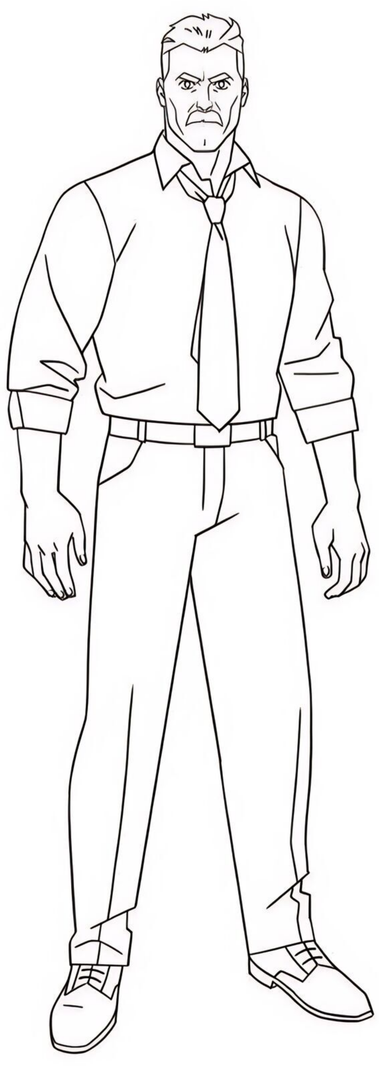
CULPABILITÉ

JOIE

CHOC

AMUSEMENT

DÉGOÛT



PLEINS FEUX SUR :

DEBBIE GRAYSON

Elle n'a peut-être pas de super-pouvoirs, mais Debbie Grayson est au centre de l'action dans la première saison de la série. Debbie n'est pas seulement la femme d'Omni-Man et la mère d'Invincible. C'est un protagoniste central tout au long de l'intrigue, qui va découvrir la terrible vérité sur les méfaits de son mari et qui va faire tout ce qui est nécessaire pour s'assurer que son fils ne finisse pas par prendre le même chemin tragique. C'est un rôle bien plus important que celui qu'elle avait dans les premiers numéros des comics *Invincible*.

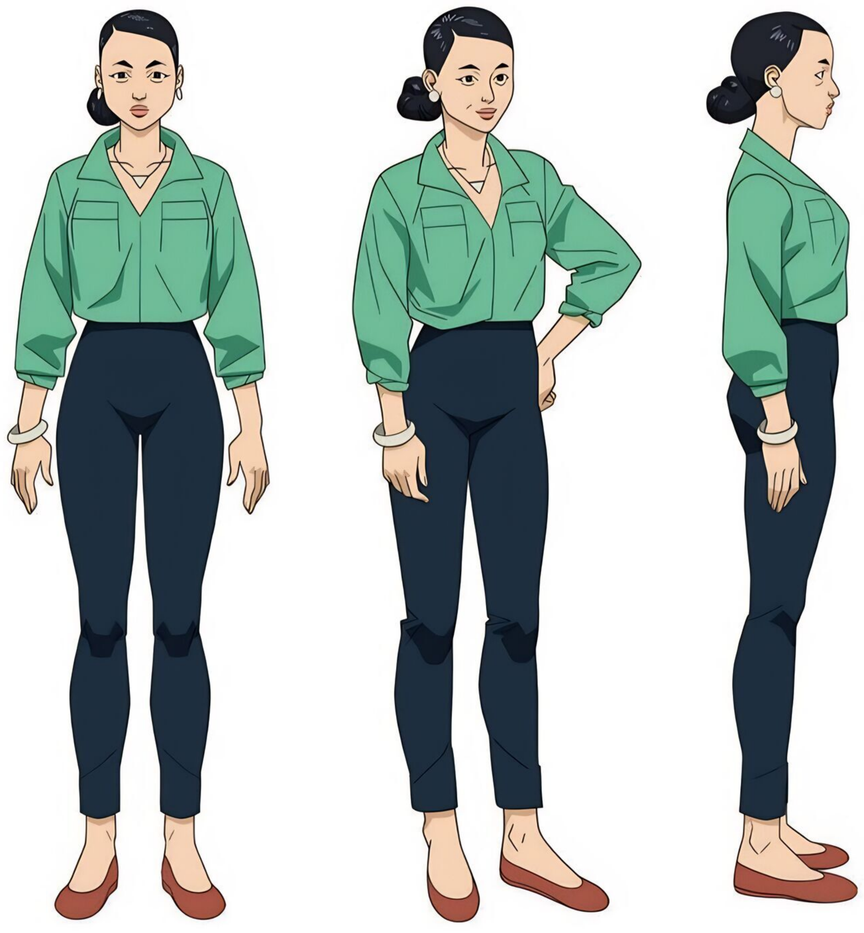
« Debbie suit un tout nouvel arc narratif dans la série », explique le producteur exécutif Simon Racioppa. « Elle est vraiment centrale, et quand on a commencé à construire la saison, on s'est dit : "Oh mais attends, ça marche. Ça marche vraiment bien. Ça marche parfaitement et ça nous donne un tout nouveau point de vue sur sa relation avec Nolan. Ça explique pourquoi Nolan s'arrête et ne tue pas Mark, pourquoi il quitte la planète, pourquoi il a changé..." Je voulais qu'on voie ça davantage dans la série. »

Si Debbie n'a pas de costume de super-héroïne, ou différents stades de blessures de combats, les *character designers* ont quand même dû développer un certain nombre de modèles la concernant, dont une version plus jeune qui apparaît lors d'un *flashback* dans le dernier épisode. Cette scène a permis à l'équipe d'explorer ce à quoi ressemblait Debbie dans des moments plus heureux, et comment son apparence pouvait différer de celle d'aujourd'hui.

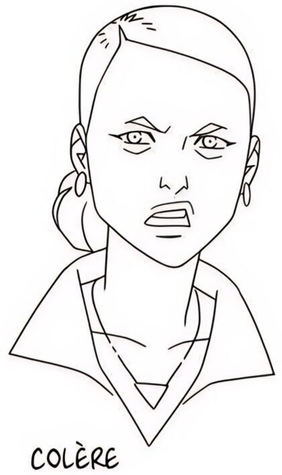
« Dans le scénario, il y avait des *flashbacks* de Debbie et Nolan », raconte la *character designer* Dou Hong. « Alors il a fallu se demander à quoi elle ressemblait quand elle était plus jeune. Évidemment, on s'est débarrassés des cernes, mais au-delà de ça, on lui a donné une nouvelle coupe de cheveux, on l'a rendue un peu plus fine... Il y avait alors beaucoup d'éléments à prendre en compte. Mais c'était super amusant, aussi, parce que parfois... quand on aime la mode et qu'on se retrouve à travailler sur la jeune Debbie, on peut s'amuser un peu : "Oooh, laisse-moi lui faire quatre tenues... Tu choisis laquelle, Cory ?" »

Mais Hong ajoute qu'il ne faut pas non plus laisser trop de possibilités.

« Une des choses que je dirais en tant que *character designer*, c'est : "Ne proposez pas quelque chose que vous ne voudriez pas qu'on voie". Si vous ne voulez pas qu'on voie Debbie dans tels types de tenues, ne les dessinez même pas, parce que c'est celles-ci qui seront choisies. C'est toujours comme ça. Vous dessinez quatre tenues, et vous vous dites : "Ils ne choisiront jamais la moche, là." Eh bien si, ils le font à chaque fois. Si, pour une raison personnelle, vous ne voulez pas qu'un personnage soit représenté d'une certaine manière, ne vous fatiguez pas. Même si ça fait l'affaire, si vous ne trouvez pas ça joli, ne le proposez pas aux gens, parce qu'ils choisiront toujours cette option-là. »

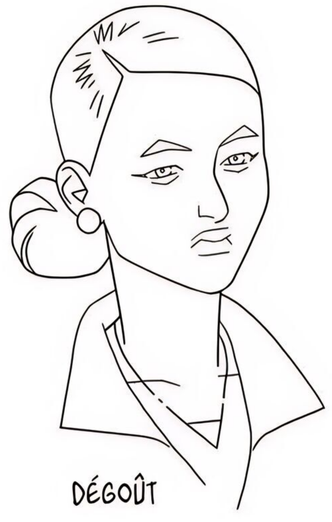


JOIE



COLÈRE

INCERTITUDE

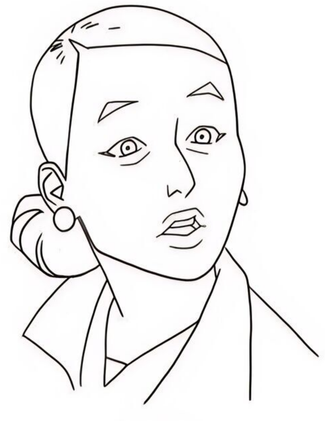


DÉGOÛT

DÉSESPOIR

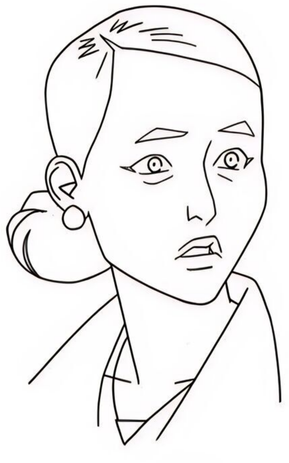
TRISTESSE

SURPRISE

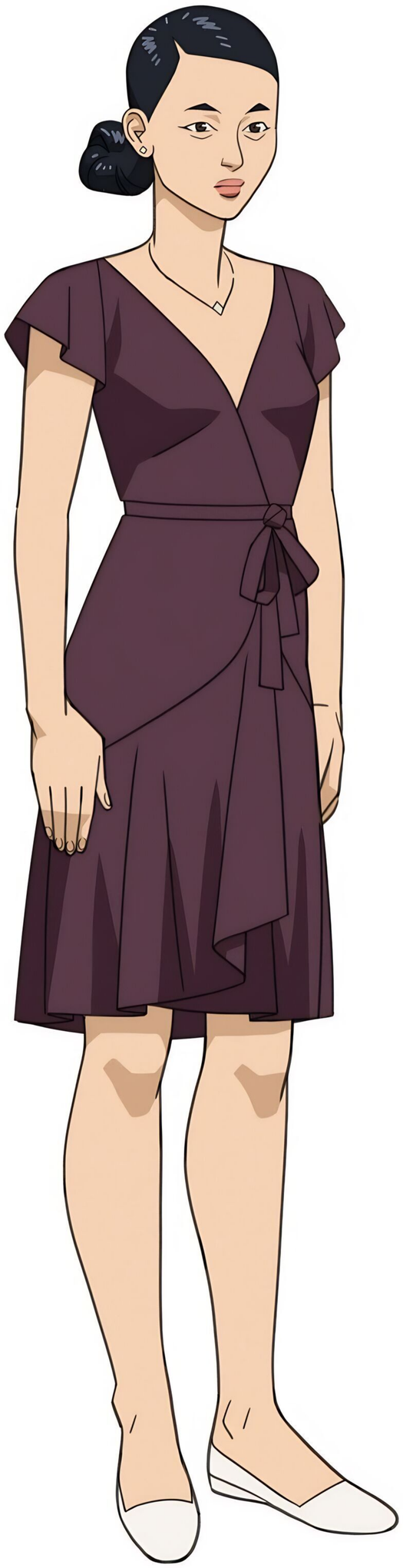


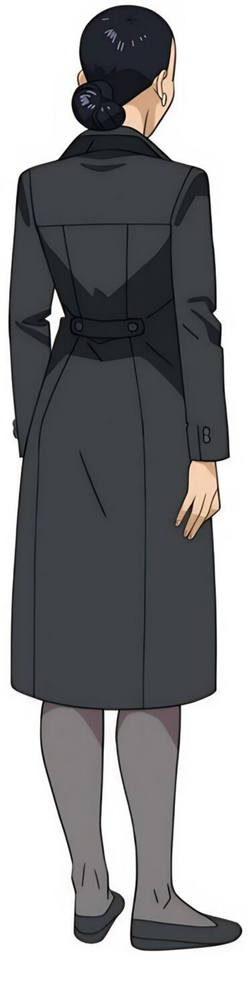
CHOC

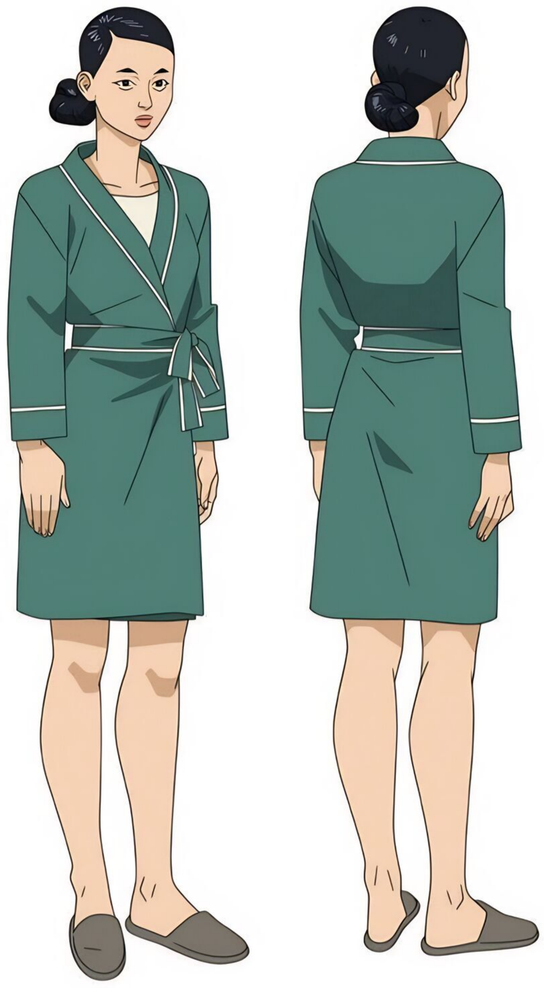
CULPABILITÉ

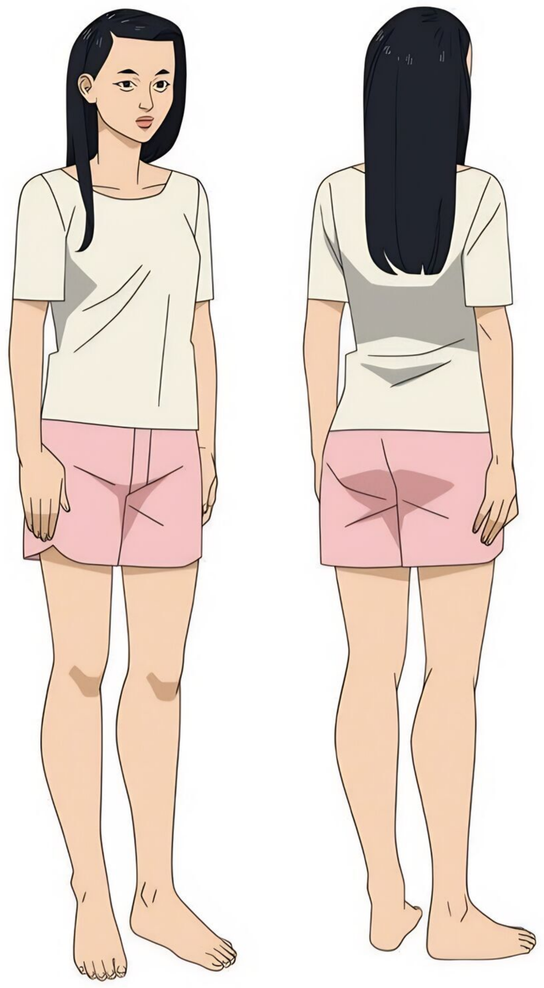


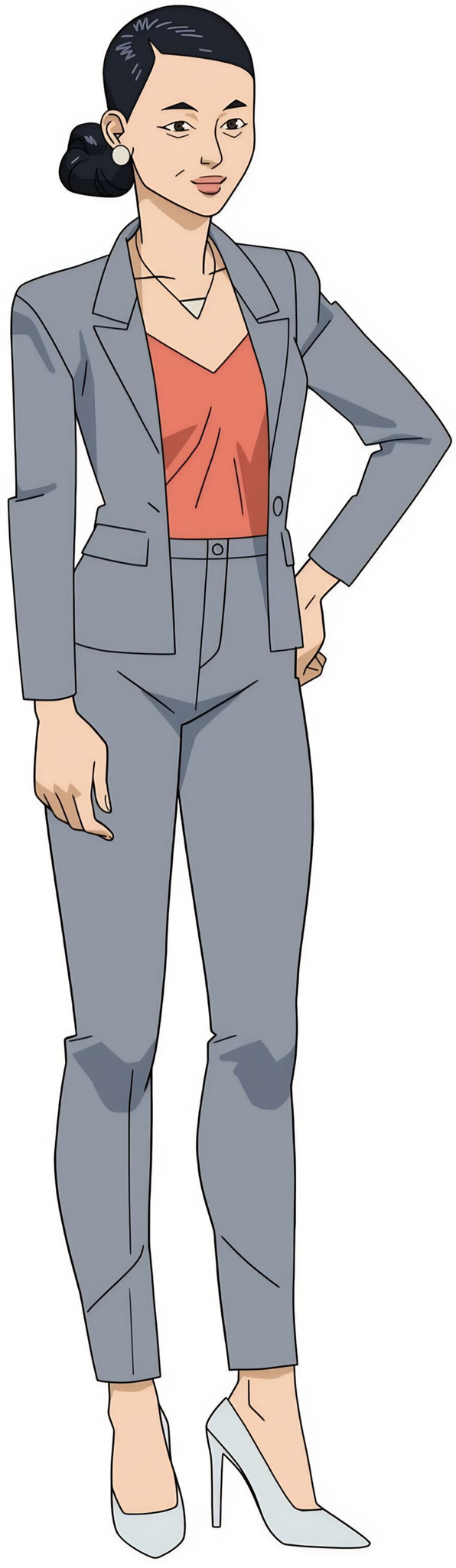
PEUR

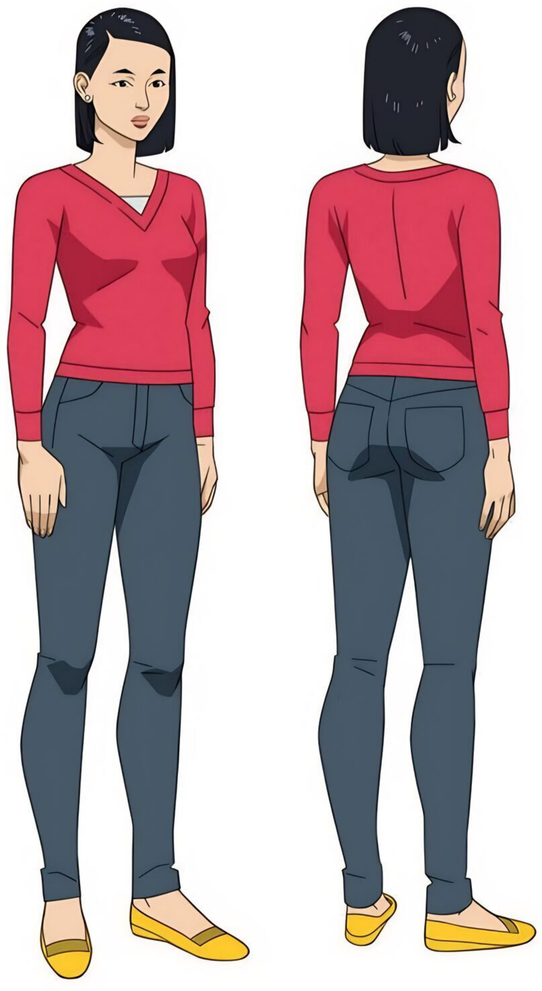












PLEINS FEUX SUR :

ATOM EVE

Eve Wilkins fait partie des quelques personnes qui peuvent vraiment comprendre la double vie de Mark, entre lycéen et super-héros, grâce à son identité secrète : Atom Eve. Au fil de la saison, Eve devient l'une des plus proches confidentes de Mark et lui sert de repère moral quand les choses se gâtent, lui rappelant pourquoi ils font ce qu'ils font. Bien que son passé ne soit pas tout rose, elle a déjà traversé une partie des difficultés que Mark rencontre en tant qu'Invincible.

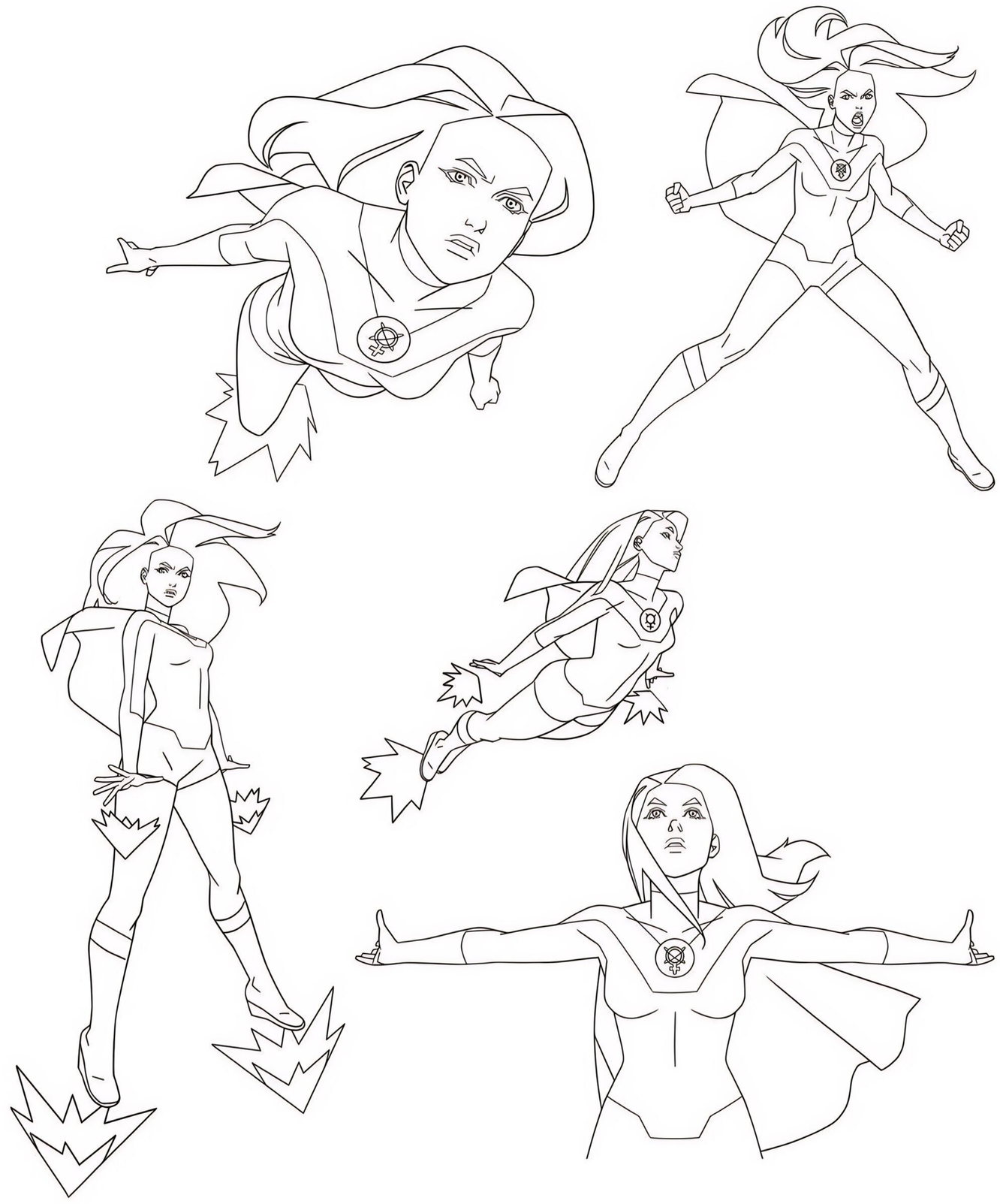
« Eve arrive avec toute son expérience », explique le producteur exécutif Simon Racioppa, « mais elle voit Mark un peu comme un poisson hors de l'eau : ce type à qui l'on vient de donner des pouvoirs ne reçoit pas beaucoup de conseils de la part des autres. Alors elle veut intervenir et l'aider en quelque sorte à trouver sa voie. »

La capacité d'Atom Eve à manipuler l'énergie et la matière à un niveau subatomique fait d'elle une alliée extrêmement puissante sur le champ de bataille. Ce niveau de puissance n'est pas forcément quelque chose qu'on attendrait venant d'une héroïne vêtue de rose fluo, mais *Invincible* n'a jamais hésité à renverser les idées préconçues.

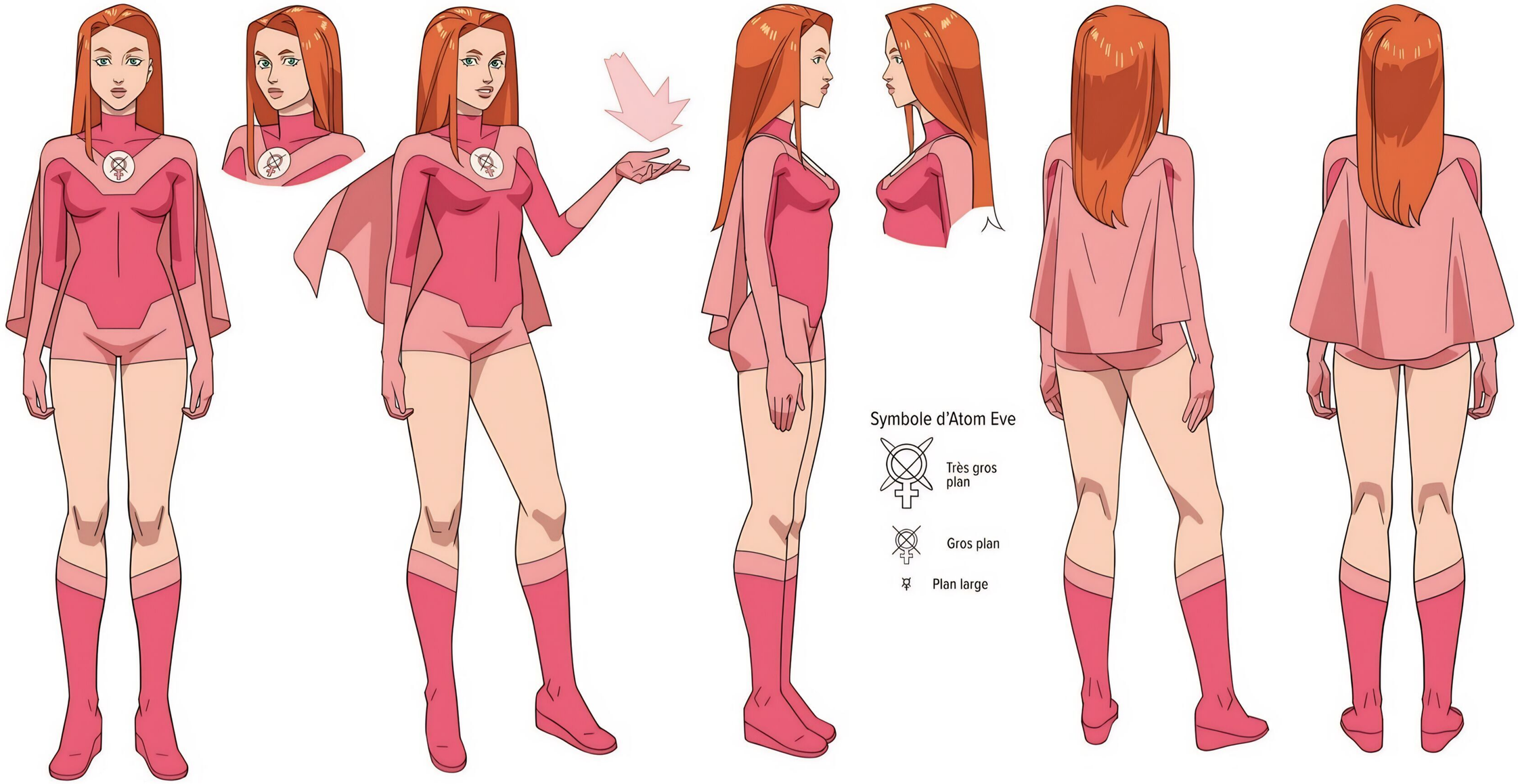
Le style emblématique d'Eve a cependant subi de nombreuses modifications avant qu'elle n'apparaisse dans les pages des comics, avec au départ un style proche de l'œuvre de DC Comics : *La Légion des super-héros*.

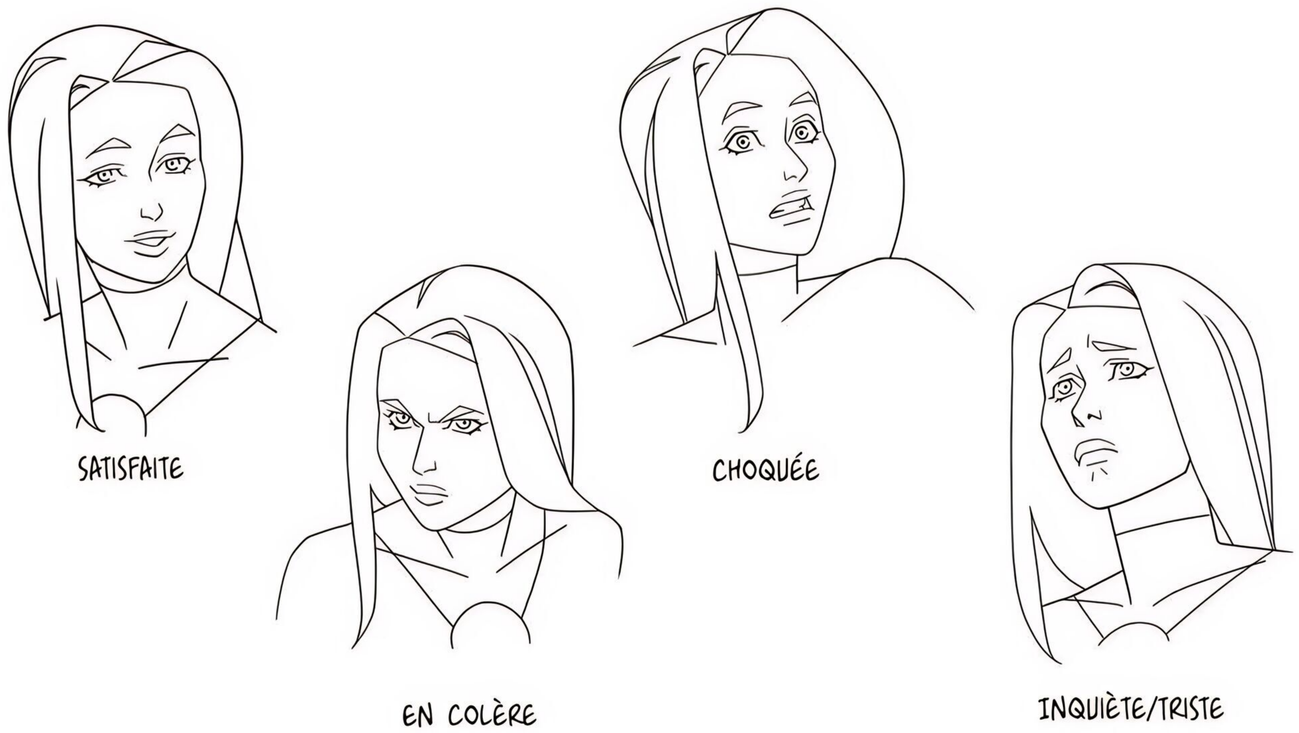
« Je ne sais pas pourquoi on s'en est éloignés », se questionne Walker, « mais elle avait une longue cape et une jupe. Puis je suis repassé dessus et elle n'avait plus qu'une combinaison, mais c'était plutôt fade. Alors j'imagine que c'est pour ça qu'on l'a remodifiée pour son design actuel. Et Robert m'a dit : "Donnons-lui une petite cape." J'ai toujours aimé ce genre de choses dans le travail de Bruce Timm [pour les projets d'animation de DC]... Je pense que cette approche du design a beaucoup influencé mes goûts dans leur simplicité. »

Le résultat final a donné un costume qui concilie puissance et féminité, et qui fonctionne aussi bien sur la page qu'à l'écran.



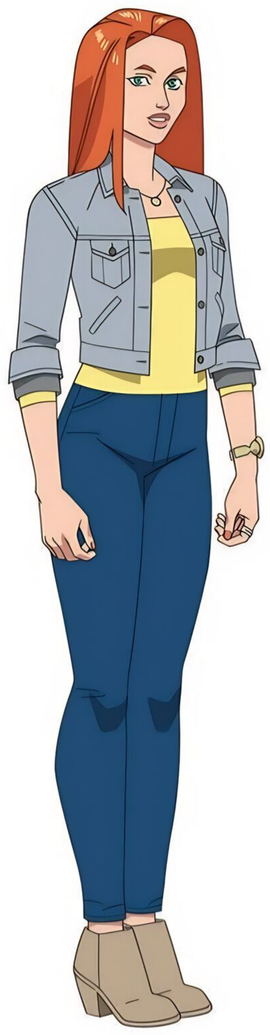
« Elle est tellement iconique. Tellement rose », ajoute la *character designer* Dou Hong. « Par chance, on a pu garder une grande partie de son style d'origine. Et c'est vraiment une des choses que j'apprécie avec cette série. Ces designs, ils ont été faits il y a un sacré bout de temps, mais ils les ont gardés quasiment tels quels... Certains ont été modernisés et simplifiés, mais ils ressemblent beaucoup à leurs homologues de la BD. C'est ça qui est extraordinaire dans cette série. »

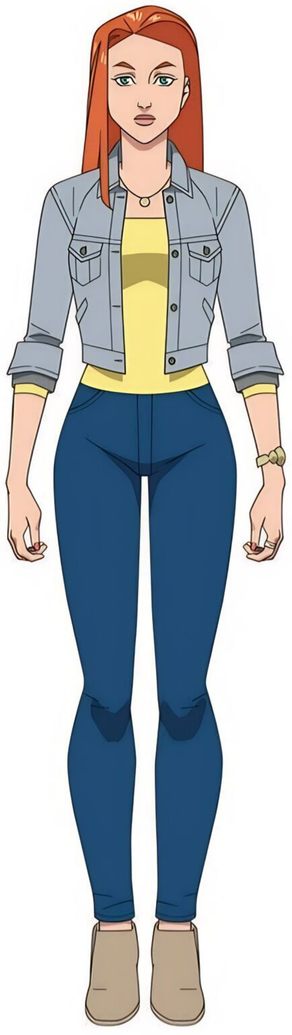


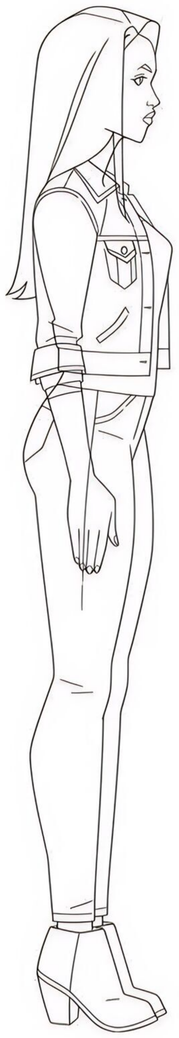


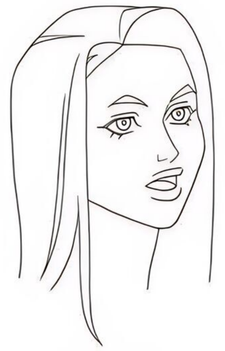
Si son costume est resté très proche de celui des comics, le passage d'Atom Eve à l'animation a offert une nouvelle profondeur au personnage qui ne pouvait exister dans les limites d'une image muette et statique.

« Son style visuel reste très proche de celui qu'elle avait dès le premier numéro des comics, un style très marqué, difficilement améliorable », explique le *character designer* Nate Bellegarde. « Ce qui me passionne le plus avec certains personnages, c'est de voir ce qui n'aurait jamais pu être montré dans la BD : le mouvement et le son. Ce que j'ai préféré dans l'adaptation à l'écran de personnages comme Eve, c'est la façon dont ses pouvoirs fonctionnent réellement. Quels sons ils produisent, comment ils se forment, comment ils bougent. En tant que dessinateur de comics, on ne peut qu'imaginer ce genre de choses et espérer que les gens comprendront l'idée générale de ce qu'on a voulu faire. »

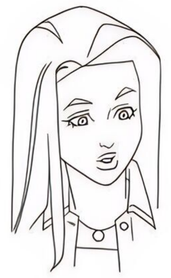




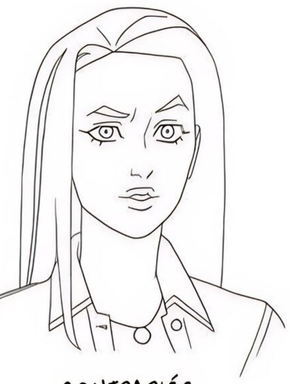




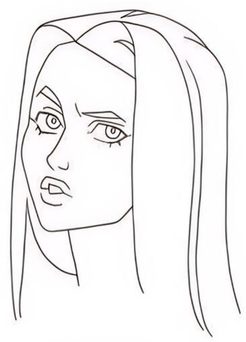
NEUTRE



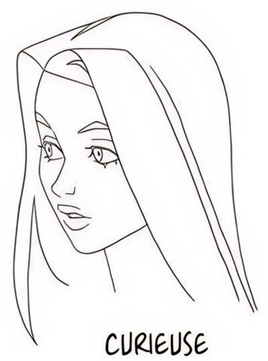
INQUIÈTE



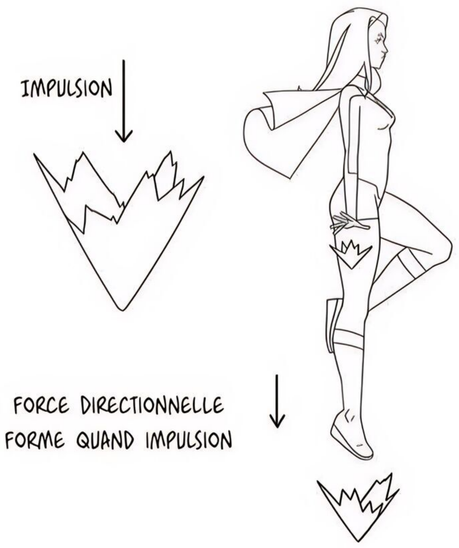
CONTRARIÉE

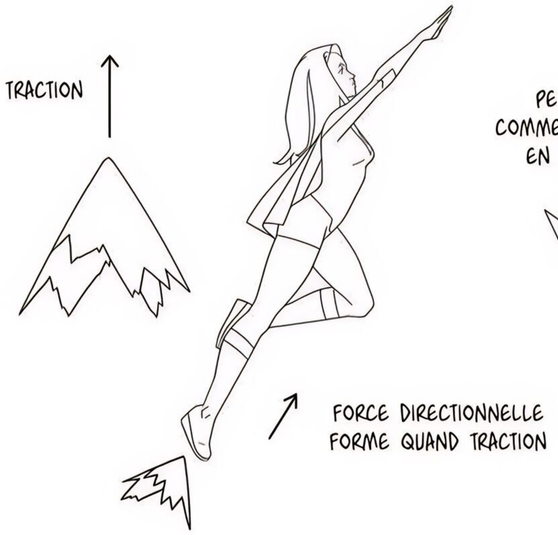


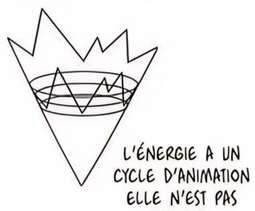
PERPLEXE



CURIEUSE

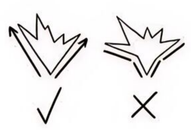


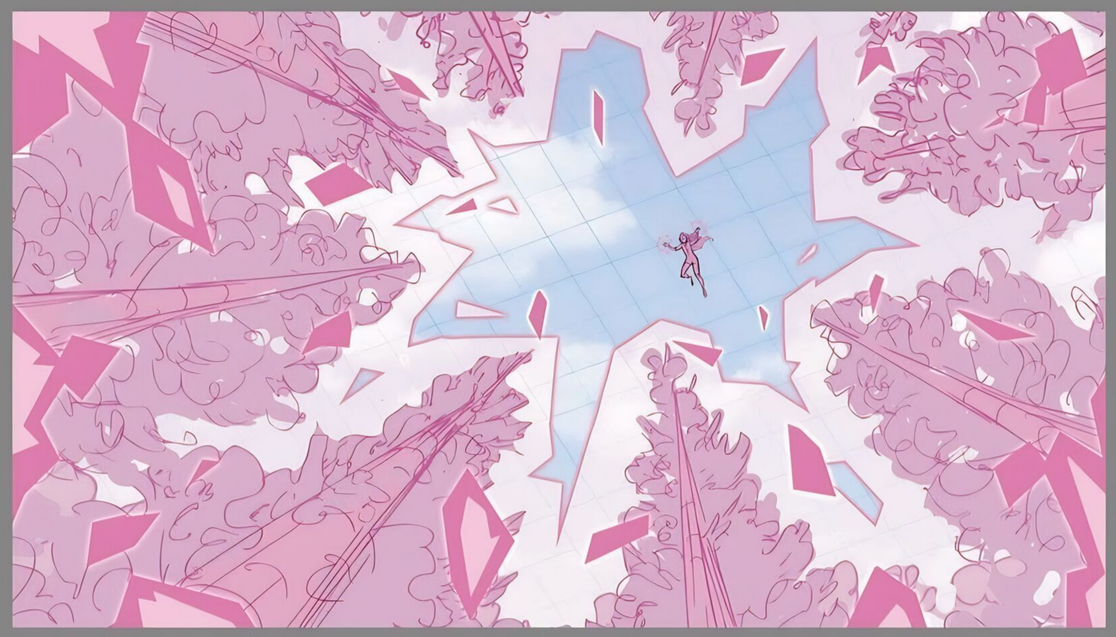


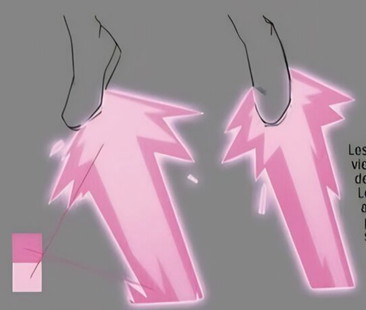


L'ÉNERGIE APPARAÎT AU NIVEAU DES MAINS QUAND ELLES SONT UTILISÉES POUR CONTRÔLER LE VOL

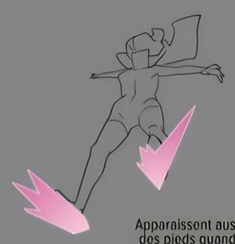
LA TRAÎNÉE D'ÉNERGIE APPARAÎT SEULEMENT À DES VITESSES ÉLEVÉES







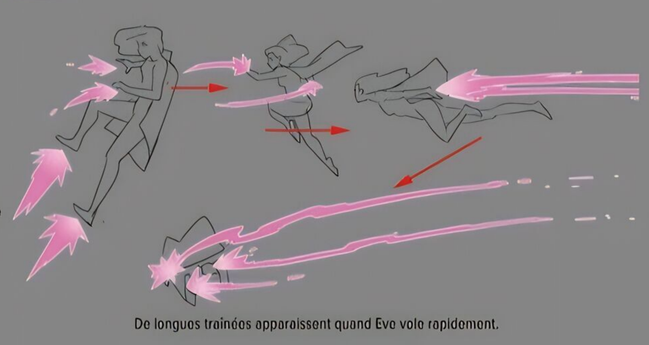
Les lueurs d'énergie en vol viennent principalement des mains d'Eve.
Les lueurs d'énergie en vol apparaissent au niveau des pieds quand Eve essaie de se propulser vers le haut.



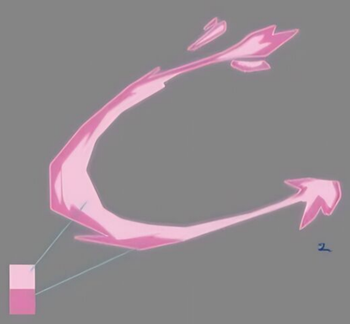
Apparaissent aussi au niveau des pieds quand elle essaie de s'arrêter en plein vol.

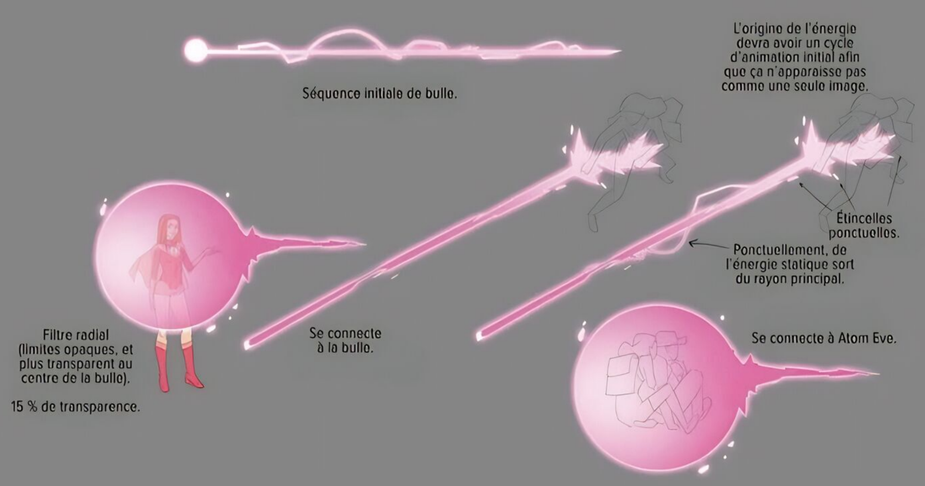
Quand Eve est en vol stationnaire, les lueurs d'énergie devront avoir un cycle d'animation. Ne doivent pas être immobiles.

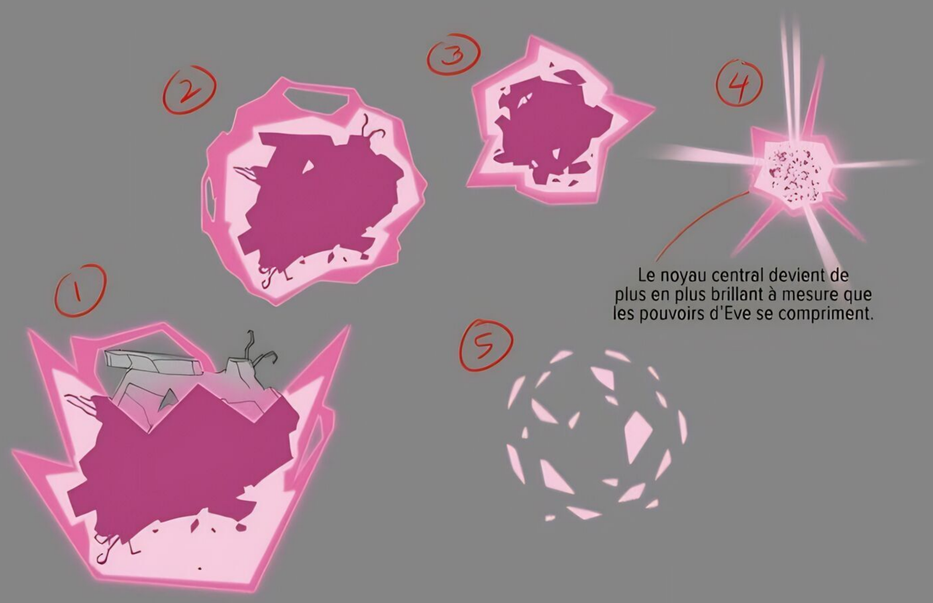
**Il y a un peu d'espace entre l'effet et ses mains et pieds.



De longues traînées apparaissent quand Eve vole rapidement.







PLEINS FEUX SUR :

REX SPLODE

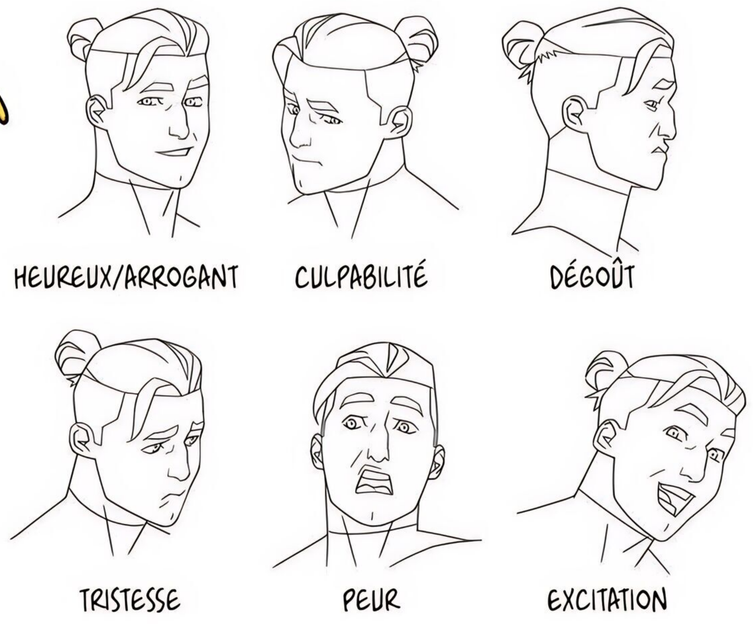
Il y a peu de personnages qui sont simultanément aussi aimables et détestables que Rex Splode. Ses bouffoneries gênantes, à la fois sur le terrain et en dehors, cachent souvent sa véritable puissance. L'esprit mordant de Rex et son attitude explosive en font le héros qu'on ne veut pas quitter des yeux, même si ce n'est pas lui qu'on voudrait avoir pour nous couvrir dans le feu de l'action.

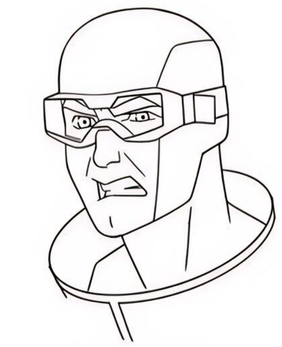
« Rex a tout d'un connard dans les comics », avoue le producteur exécutif Simon Racioppa. « C'est clair qu'au début il est un peu con, et je me suis dit que ce serait amusant de mettre ça en avant. Mais il porte aussi un passé qui explique son comportement. Il n'est pas allé au lycée, il a été enlevé à sa famille pour le prix d'un steak dans un bar quand il était gosse, l'armée a fait des expériences sur lui, l'a transformé en arme, l'a traité de manière horrible, et il a dû s'échapper. Donc il a vécu des expériences traumatisantes qui ressortent et qui font qu'il se comporte comme un connard. »

Le design initial de Rex Splode a en fait été conçu par le co-créateur et auteur d'*Invincible* Robert Kirkman.

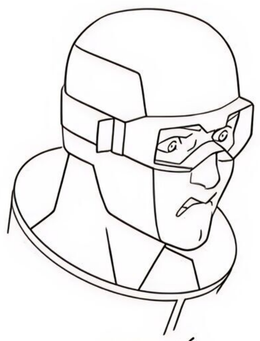
« Robert avait fait un premier croquis pour Rex », raconte le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker. « C'était à la base plus un personnage "stylé" ou du genre "super cool, mec". Par exemple, sur le dos de sa veste, je crois qu'il y avait écrit "BOUM !" avec une explosion, et que sur le côté de ses jambes, il y avait écrit "Rex Splode"... les espèces de bandes horizontales sur le côté de son costume. Donc j'ai simplifié tout ça, mais je crois que, pour la majeure partie, je suis resté très proche du croquis original de Robert. »

« Ayant dessiné Rex Splode quelques fois dans ma vie, je dois le dire franchement : en termes de couleurs, le gars est ketchup-moutarde », s'amuse le *character designer* Nate Bellegarde. « Dans les comics, ses gants sont jaunes et ses bottes sont rouges, c'est trop. Il y a aussi un peu de marron, mais Cory a amélioré drastiquement son style en en ajoutant davantage. Le fait d'utiliser la couleur de ses pochettes pour ses gants et ses bottes casse le rappel asymétrique du style d'origine, et des gants et bottes en cuir semblent plus esthétiques que du jaune et du rouge. »

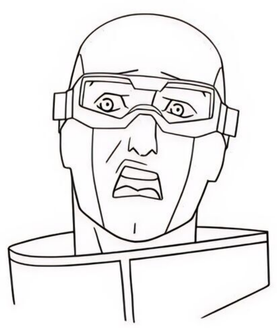




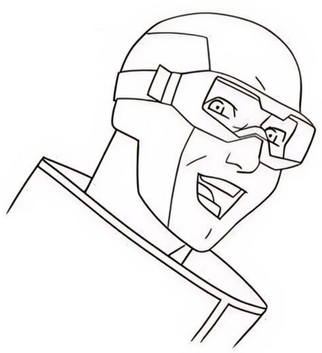
EN COLÈRE



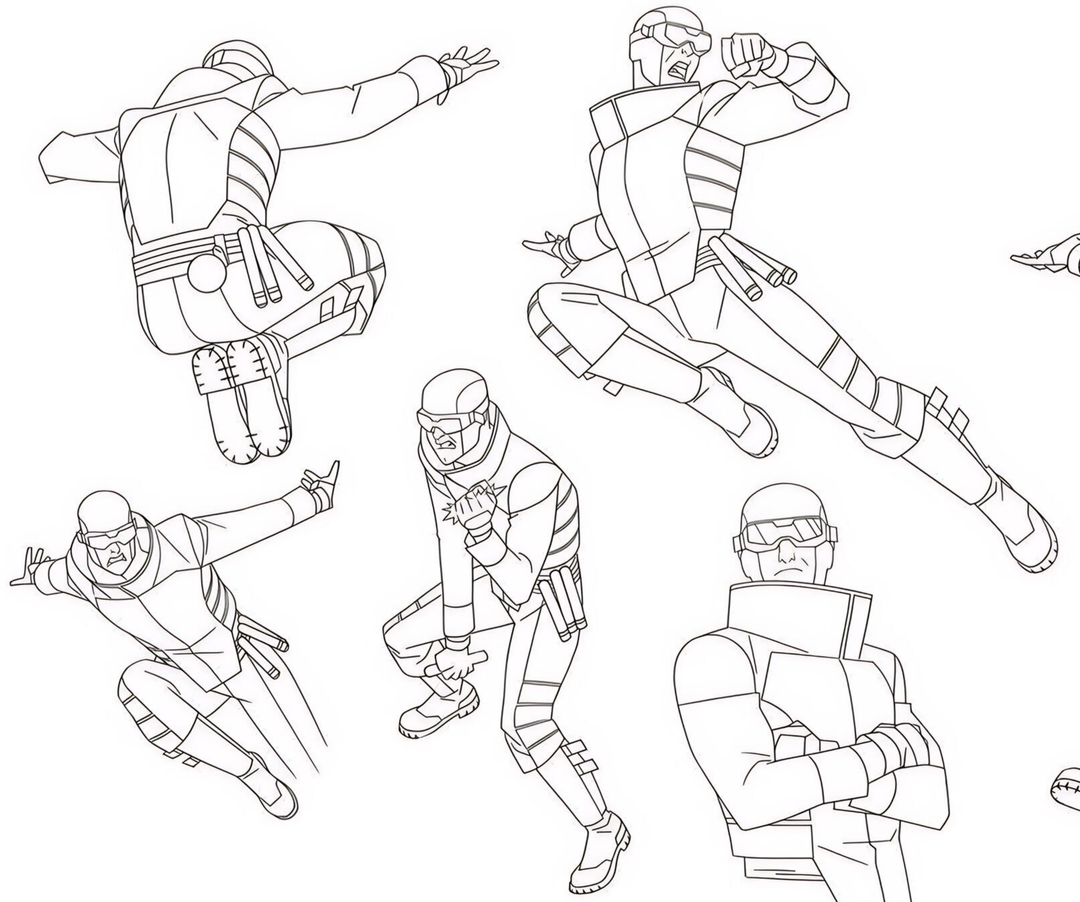
CHOQUÉ



APEURÉ



ENTHOUSIASTE



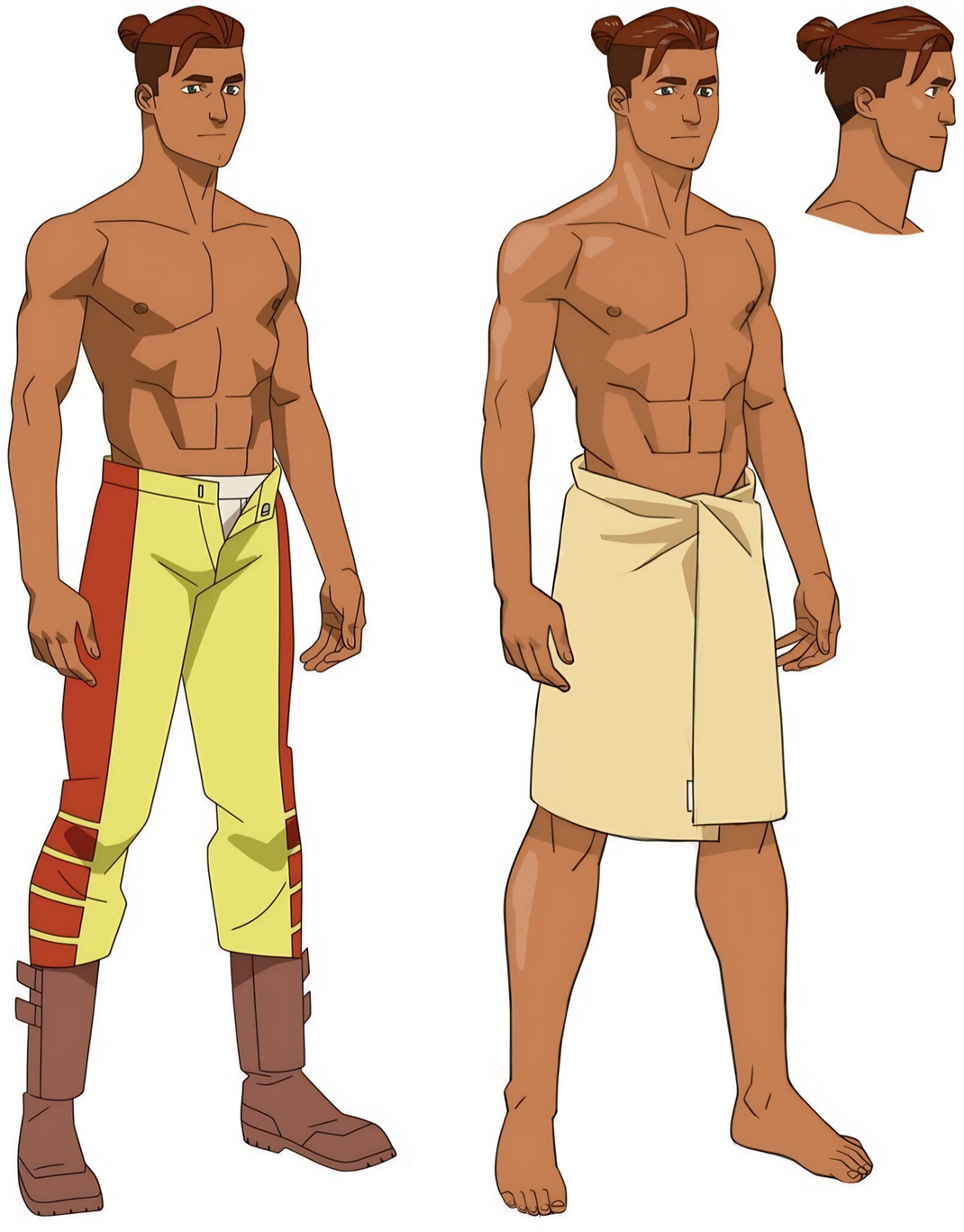
Alors que Walker a revu son design en profondeur pour la série, il s'est rendu compte qu'il faudrait bien plus qu'un simple changement de couleurs pour s'assurer que Rex ressorte bien à l'écran.

« Pour la série, je voulais simplement qu'il soit bien différent d'Invincible », explique Walker. « Donc j'ai changé ses lunettes en une visière type "snowboard"... Je pense qu'un objet rectangulaire est plus facile à animer que des cercles. Donc il est possible que j'aie rendu service à quelques personnes. »

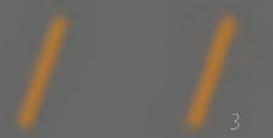
Si la forme des lunettes de Rex a été plus simple à dessiner pour les animateurs, il y a tout de même eu un nouveau défi : le fait que ses yeux soient visibles à travers sa visière.

« C'est un peu compliqué pour des personnages comme Rex Splode ou Shrinking Rae », ajoute la *character designer* Dou Hong, « parce qu'ils portent des lunettes à travers lesquelles on peut voir leurs yeux. Pour Invincible, c'est un détail en moins à gérer. On ne voit pas ses yeux, donc on n'a pas à les dessiner. Mais pour Shrinking Rae et Rex Splode, on voit l'intérieur des lunettes aussi, donc on a une attention particulière à porter quand on dessine ces personnages. »

Cette décision a certes requis plus de travail au niveau de l'animation, mais elle a permis à Rex d'exprimer plus clairement ses émotions à l'écran, ce qui lui a donné encore plus de personnalité.

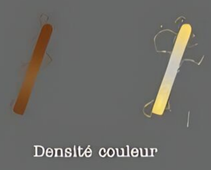


Normal - Flou 25 %



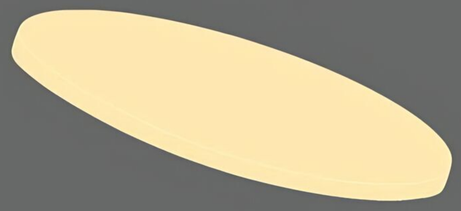
Densité couleur - Flou 60 %

Couleur de base



Densité couleur

Couleur contour



Couleur de base

Densité couleur des calques

Supérieur

Inférieur

Densité couleur

PLEINS FEUX SUR :

LES GARDIENS DU GLOBE

Les Gardiens du Globe faisaient partie des héros les plus puissants de la planète. Si puissants, en fait, qu'Omni-Man n'a pas eu d'autre choix que de les éliminer afin de lancer son grand projet de domination du monde.

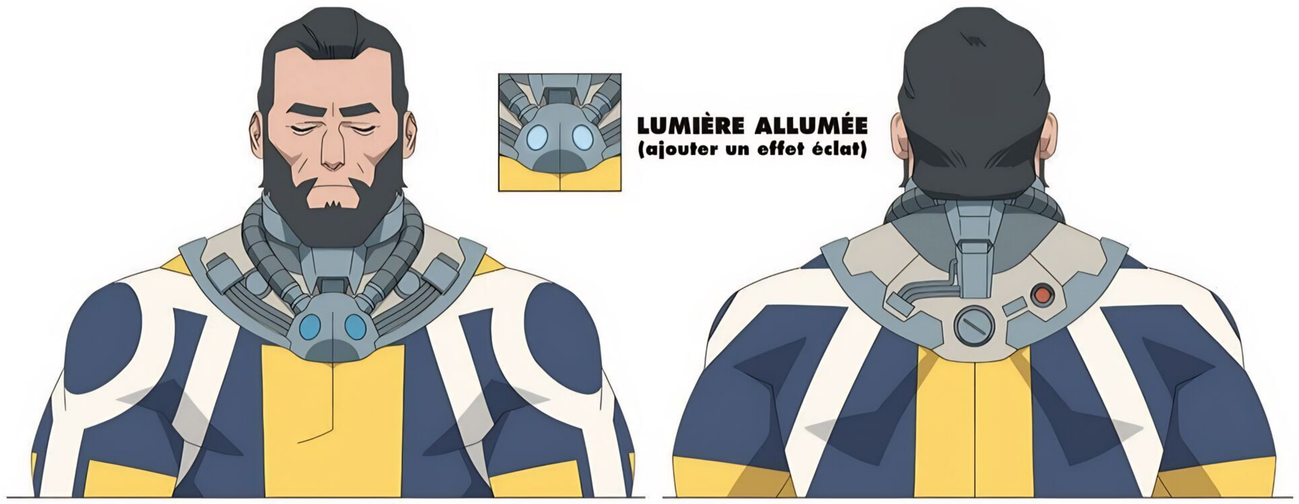
Si les membres des Gardiens du Globe vous semblent familiers, c'est pour une bonne raison, puisqu'ils ont été créés pour faire référence aux archétypes de base issus de l'équipe de super-héros la plus connue d'une série de comics concurrente. Mais il était important de s'assurer qu'ils capturaient l'essence de ces héros pré-existants sans en être une copie conforme.

« La frontière est fine », explique le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker, « parce que globalement, l'idée c'est qu'on fasse le rapprochement rapidement, afin qu'on comprenne qui ils sont, ce qu'ils font. Donc ils doivent vraiment rentrer dans ces archétypes de façon à créer de la familiarité avec le public, car ce dernier ne va pas passer beaucoup de temps avec ces personnages, mais il faut malgré tout qu'il ressente et comprenne ce qui leur arrive, et à quel point c'est grave. »

Ce fut un challenge intéressant pour Walker, car ce n'est pas lui qui avait créé la plupart de leurs costumes lors de leur première apparition dans les comics.

« À part pour Immortel, je n'ai fait aucun des designs », avoue Walker. « Les autres dessinateurs ont dû s'en occuper lors du septième numéro d'*Invincible* d'après les croquis de Robert... C'est l'une des raisons pour lesquelles j'ai voulu les aborder d'une manière différente dans la série, je voulais m'y essayer à mon tour. »

Certains des Gardiens restent très proches des personnages mythiques desquels ils s'inspirent, tandis que d'autres ont dévié vers des directions drastiquement différentes.



« Le Red Rush original ressemblait un peu trop à Rex Splode, et ça ne serait pas passé, même auprès des spectateurs les moins exigeants », raconte le *character designer* Nate Bellegarde. « Vous imaginez les commentaires ? Les mèmes ? Les amateurs d'animation auraient DÉMOLI la série. Mais tout ça a été habilement déjoué par une utilisation astucieuse des couleurs, afin de les différencier et d'obtenir un "Mec Rapide en Costume" super cool. Et ces chaussures sont super cool, elles aussi, je sais que vous êtes d'accord avec moi. »

Un autre membre du groupe des Gardiens, Green Ghost, a fait forte impression sur les membre de l'équipe créative, avec son style unique.

« Green Ghost était très intéressante parce qu'elle n'a littéralement aucun détail », explique la *character designer* Dou Hong. « C'était le modèle le plus simple, mais c'est pour ça que ça m'a frappé, parce que ce n'était qu'une question de couleurs. C'était ce vert fluo, vif. Et il y avait ce traitement des ombres vraiment cool, sans aucune ligne, mais on les voit, et on voit la forme de la personne. Il s'agit de trouver un équilibre particulier, de travailler sur un design sans lignes tout en y montrant les ombres. »

Si Green Ghost a probablement un des designs les plus simples de toute la série, son coéquipier Immortel est parti dans la direction opposée.

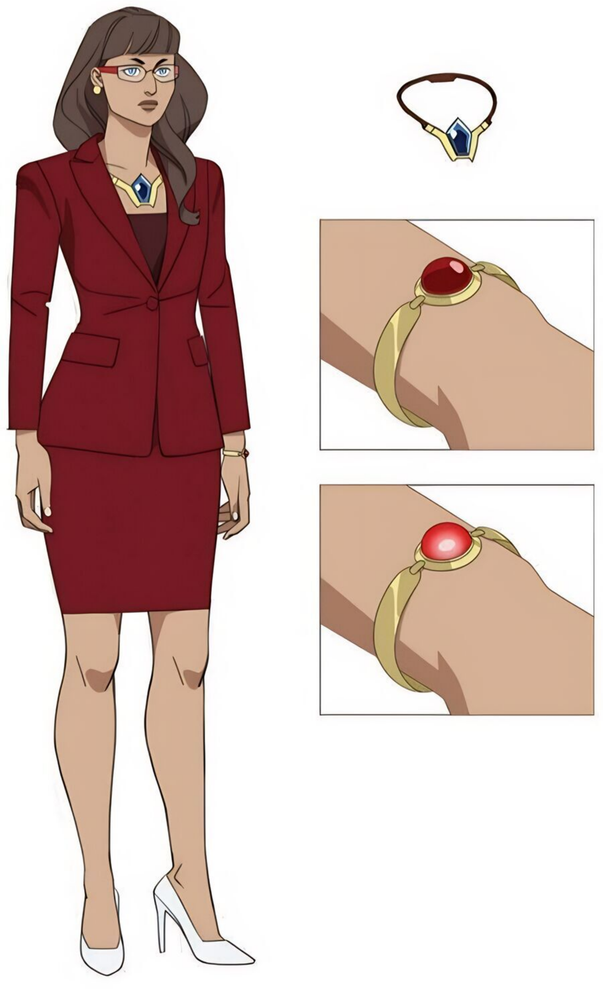
« Quand Robert et moi avons discuté pour la première fois d'Immortel », raconte Cory Walker, « il voulait un costume à la [Jack] Kirby pour ce personnage, comme s'il sortait d'un comic book du genre *New Gods*. Ce n'est au final pas tout à fait ce que j'ai dessiné, mais son design reste assez unique dans l'univers d'*Invincible*. »

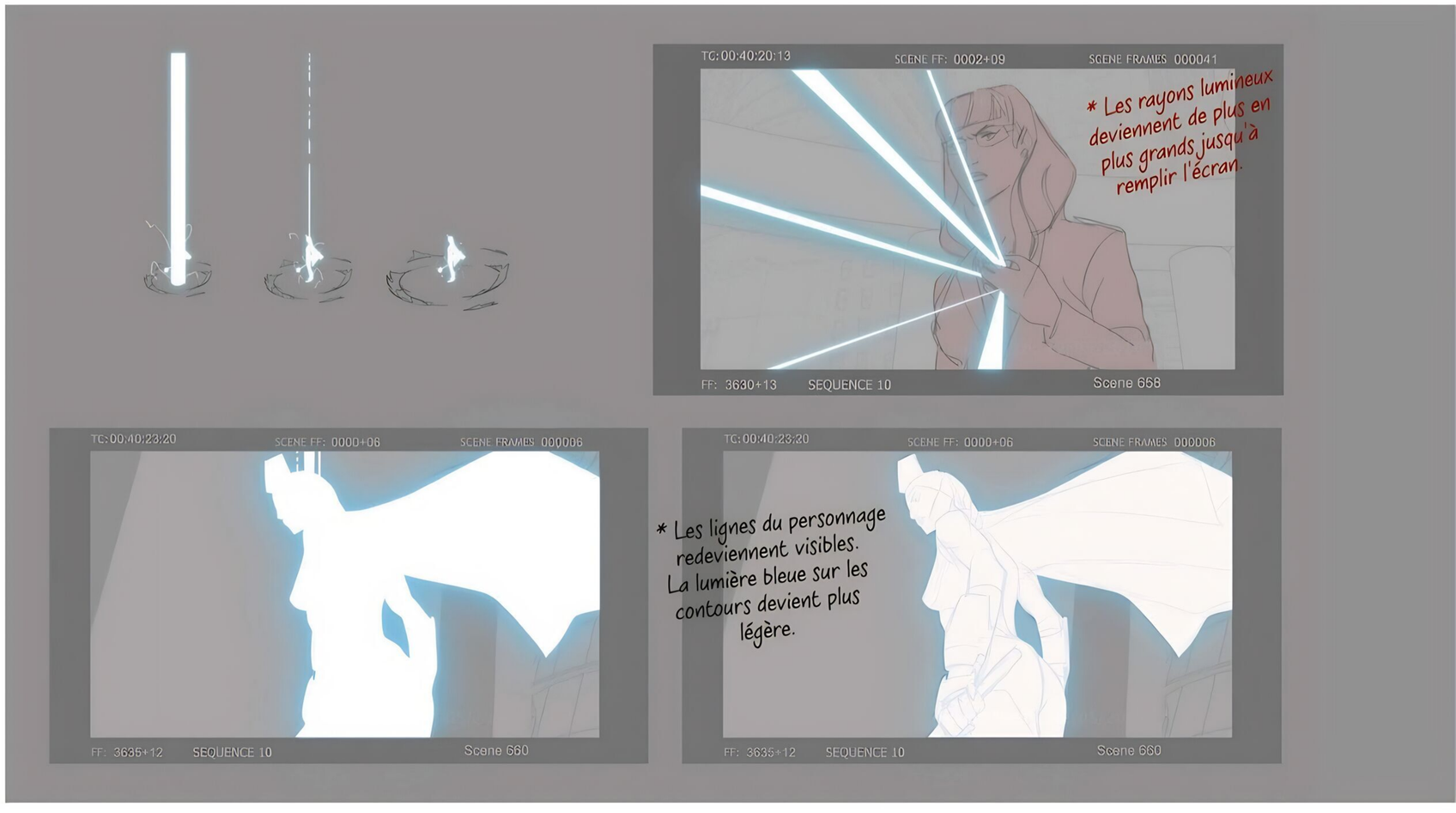
Le costume complexe d'Immortel s'est avéré difficile à garder cohérent, tant sur le papier qu'à l'écran.

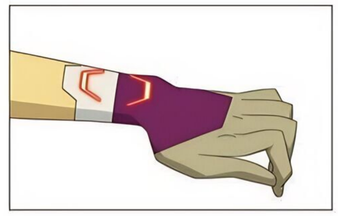
« Je pense que c'était le plus compliqué, même dans la BD, il fallait s'assurer que toutes les parties étaient correctement colorisées », se confie Walker. « C'est sûrement le costume le moins adapté pour l'animation de toute la série. Je pense que ça a dû être un cauchemar. »

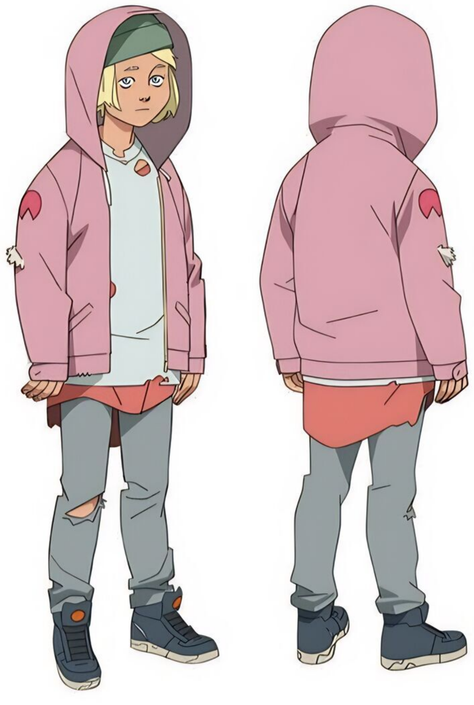
Bien qu'il ait été un réel défi pour les animateurs, le design d'Immortel a été un grand succès auprès des fans.

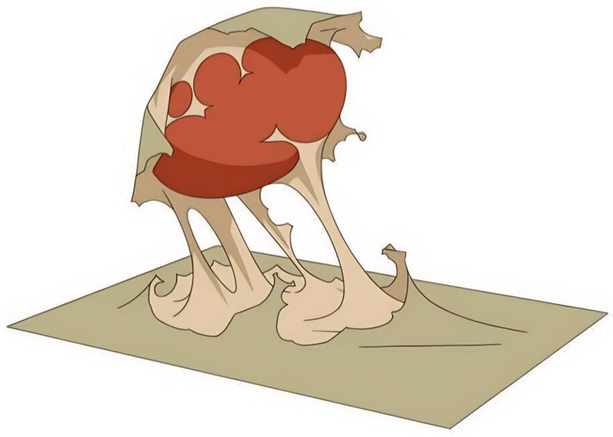
« J'ai l'impression que ce costume, c'est un joyeux bordel », avoue Walker, « mais apparemment, beaucoup de spectateurs l'ont adoré. »

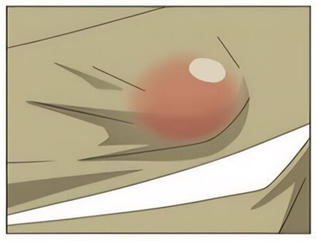


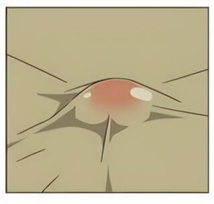

TC:00:40:20:13
SCENE FF: 0002+09
SCENE FRAMES 000041
* Les rayons lumineux deviennent de plus en plus grands jusqu'à remplir l'écran.
FF: 3630+13
SEQUENCE 10
Scene 668
TC:00:40:23:20
SCENE FF: 0000+06
SCENE FRAMES 000006
FF: 3635+12
SEQUENCE 10
Scene 660
* Les lignes du personnage redeviennent visibles. La lumière bleue sur les contours devient plus légère.
TC:00:40:23:20
SCENE FF: 0000+06
SCENE FRAMES 000006
FF: 3635+12
SEQUENCE 10
Scene 660

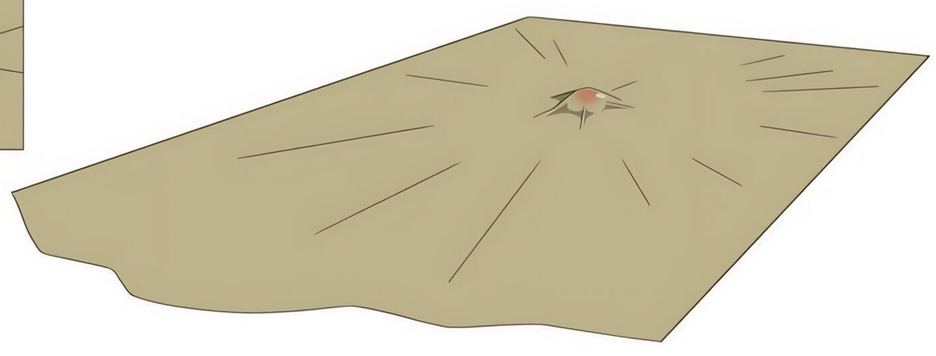


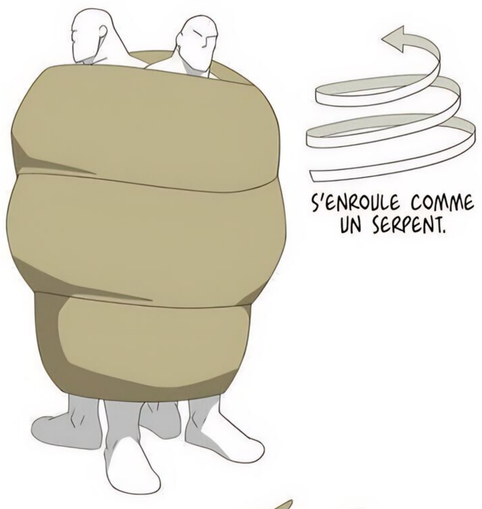


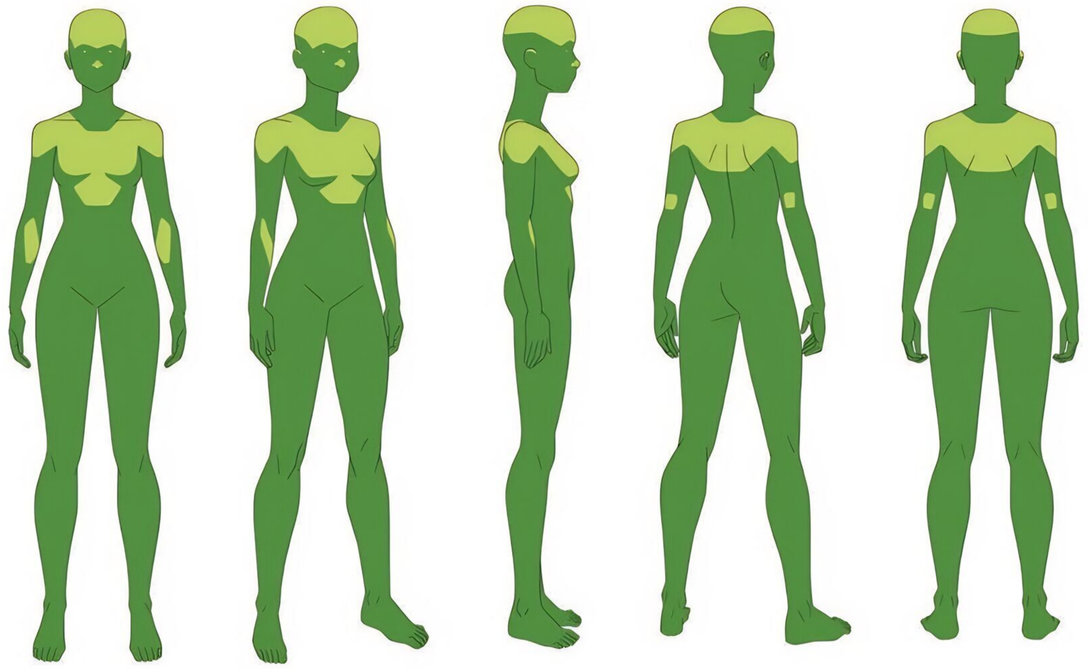


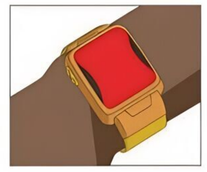


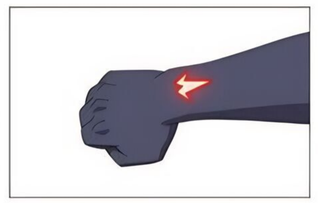


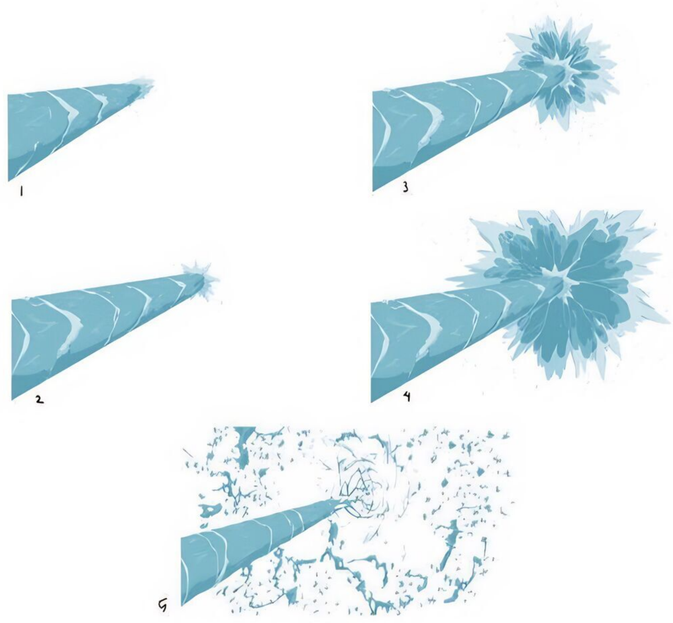



S'ENROULE COMME
UN SERPENT.

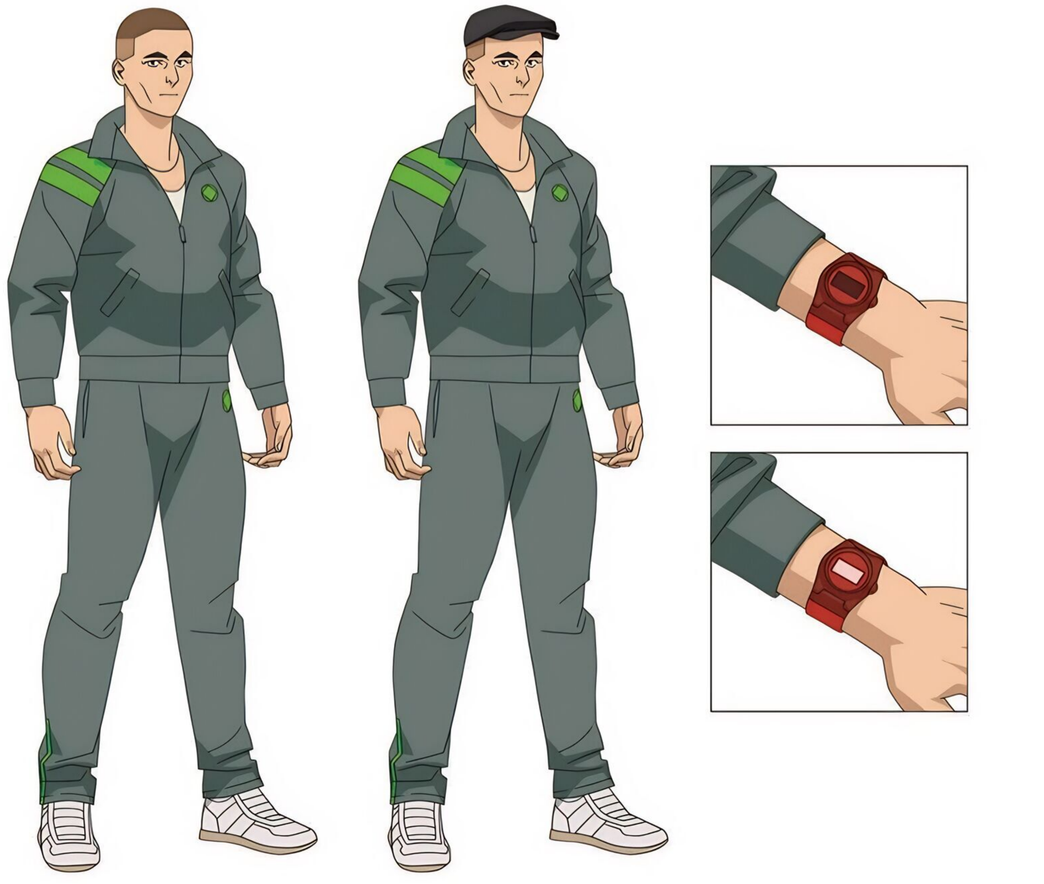


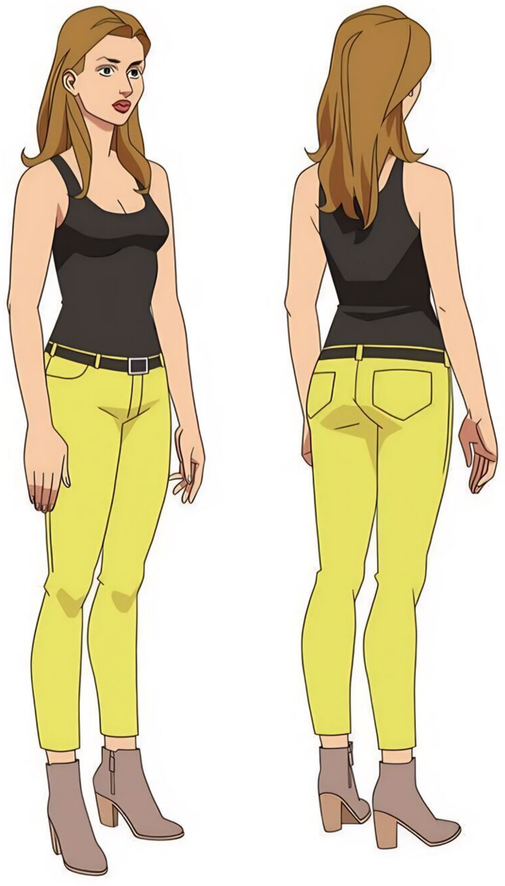


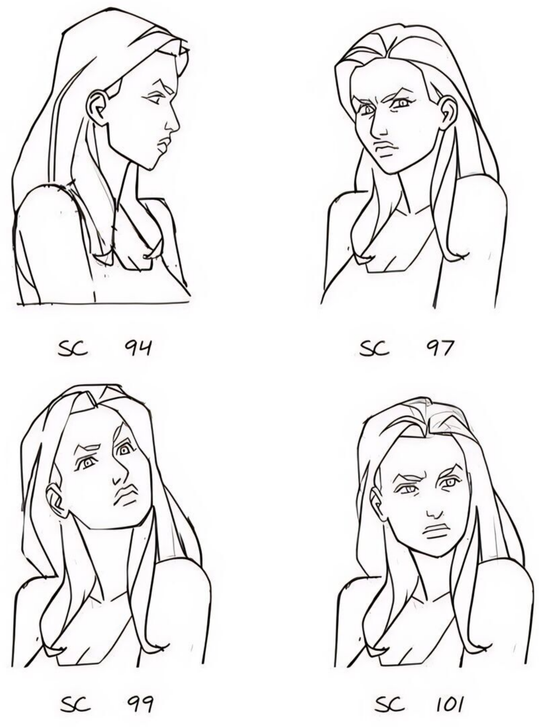




1
2
3






SC 94
SC 97
SC 99
SC 101

PLEINS FEUX SUR :

CECIL STEDMAN

Cecil Stedman est le directeur de l'Agence de Défense Globale. Il supervise les activités des Gardiens du Globe et surveille les activités paranormales sur la planète et au-delà. C'est l'homme de l'ombre, tirant les ficelles de toute activité supra-humaine. Même dans les situations les plus extraordinaires, Cecil a toujours un plan, il est donc inhabituel de le voir perdre son sang-froid. Dans ces rares occasions, c'est la garantie que les choses vont très, très mal tourner.

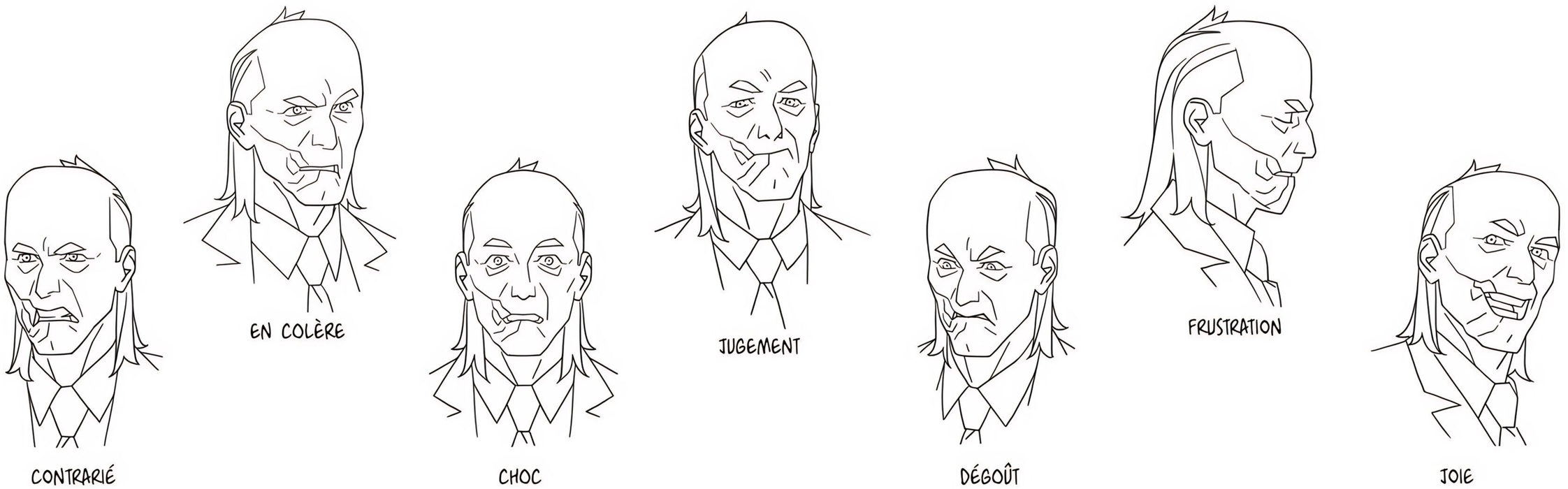
« Intense et sec, c'est comme ça qu'on peut le définir », explique le producteur exécutif Simon Racioppa. « C'est cette force tranquille, cette puissance silencieuse. C'est un type dangereux, un type intelligent. Il joue dans la cour des grands. Il n'est pas facilement décontenancé, c'est pourquoi, quand vous le voyez agité… Il est furieux quand les Gardiens se font tuer dans l'épisode deux. Quand il craque vraiment, c'est que la situation est grave. »

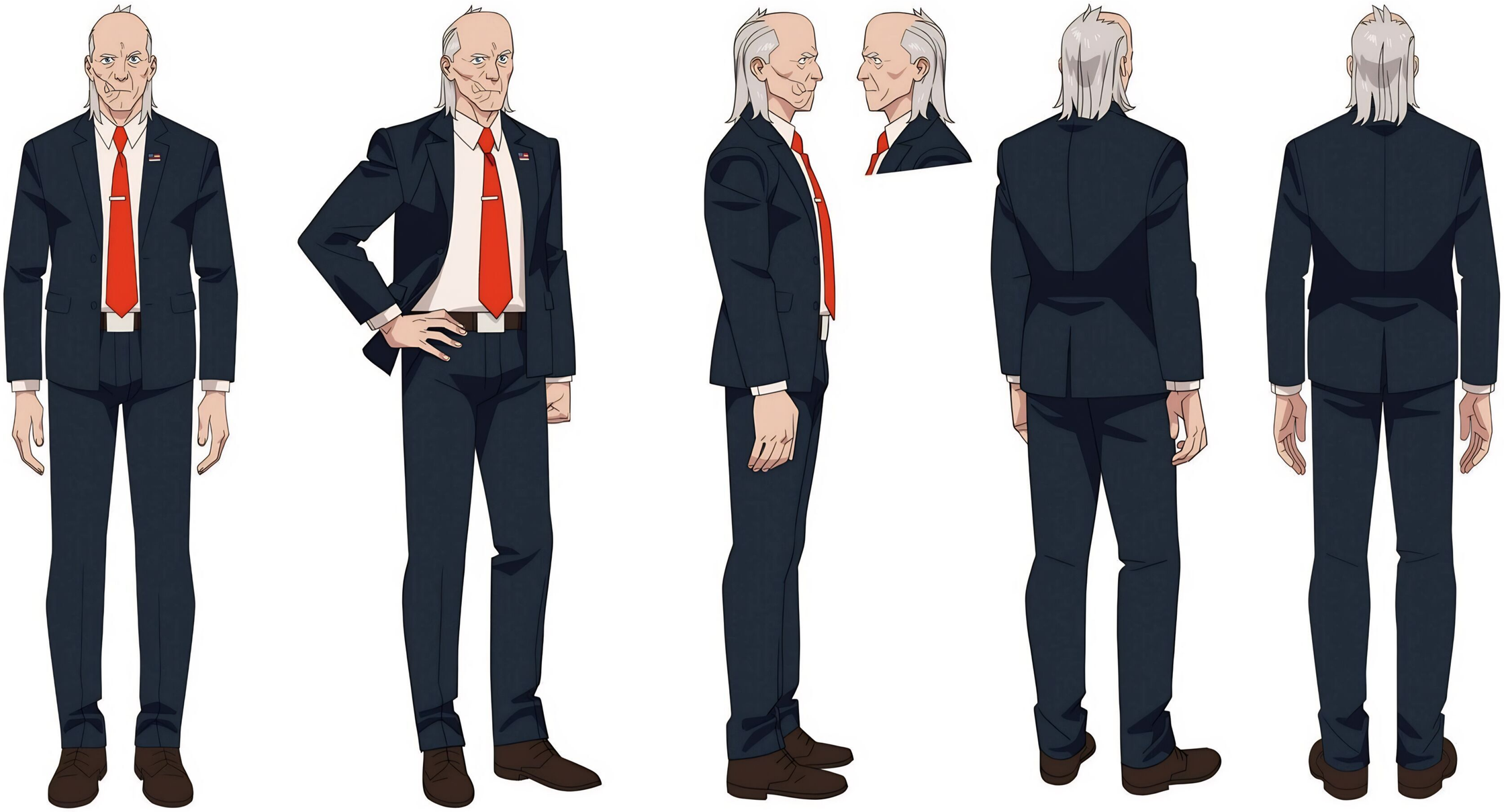
Du point de vue du design, Cecil devait avoir l'air de quelqu'un qui pourrait tout à fait tenir tête aux êtres les plus puissants de la planète.

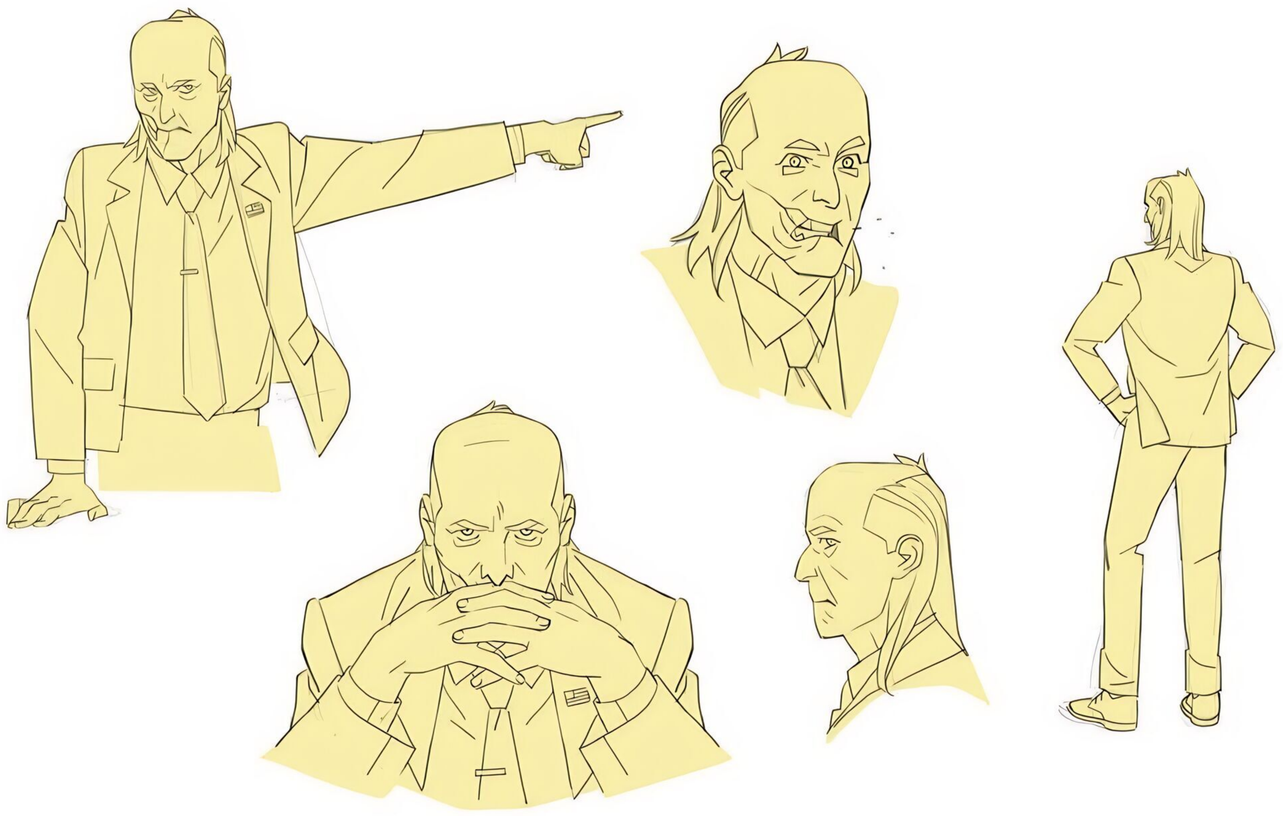
« Il a cette cicatrice tout le long de son visage », illustre la *character designer* Dou Hong. « Je l'ai toujours trouvée géniale, parce que ça lui donne un air super sévère. De plus, j'ai toujours aimé les personnages plus vieux, plus compétents, parce que j'ai parfois l'impression qu'il n'y en a que pour les jeunes héros. Mais lui, il gère tous ces gens super puissants qui pourraient le tuer, et pourtant il a le cran de les remettre à leur place. »

Si le visage balafré de Cecil fait ressortir son côté mystérieux et puissant, les dessinateurs ont toutefois dû y prêter une attention particulière pour l'animation, à cause de l'asymétrie que cela donne à son visage.

« C'était un gros défi », ajoute Hong. « Parfois, quand on reçoit les animations, ça donne des choses du type : "Vous avez mis la cicatrice du mauvais côté de son visage. Il faut que vous le repreniez parce que ce n'est plus le personnage, là." »







L’emplacement de la cicatrice de Cecil n’est pas la seule chose chez lui qui a provoqué de la confusion, du moins chez un membre de l’équipe créative…

« Il faut que je vous fasse une confidence », avoue Nate Bellegarde. « Pour une raison que je ne m’explique pas, j’ai toujours cru que Cecil portait, à l’origine, une cravate texane avec un crâne de vache en pendentif. Je croyais que c’était ce mec tout droit sorti du Texas. Je n’ai jamais pu m’enlever ça de la tête, même quand je le dessinais dans *Brit* et que je le connaissais mieux. Je m’attendais encore à ce qu’il ait un accent texan quand j’ai entendu Walton Goggins pour la première fois. Je ne comprends pas pourquoi ! Peut-être parce qu’il a carrément une tête à porter un chapeau de cow-boy, mais il est bien trop discret pour en porter un, donc tout va bien. Contrairement à ce que je pensais, je trouve que son adaptation à l'écran est assez réussie. On dirait qu’il a été extirpé d’une intrigue de série animée des années quatre-vingt sur des désordres politiques. »

PLEINS FEUX SUR :

AMBER BENNETT & WILLIAM CLOCKWELL

Bien que les super-héros et les agents secrets soient des acteurs essentiels dans les aventures incroyables d'Invincible, ce sont les personnages dénués de pouvoirs autour de Mark qui l'aident à passer "d'homme" à "sur-homme". Certains des personnages les plus importants dans la vie de Mark, au cours de la première saison, sont Amber Bennett, sa petite amie et William Clockwell, son meilleur ami. S'ils apparaissaient tous les deux dans les premiers numéros d'*Invincible*, leurs rôles dans cette première saison de la série animée ont été largement étoffés par rapport à leur apparition sur papier.

D'après le producteur exécutif Simon Racioppa, Amber s'est vue attribuer un arc narratif plus complet et plus de contrôle sur sa vie, afin de s'assurer qu'elle agisse de manière réaliste dans les circonstances exceptionnelles dans lesquelles elle se retrouve. Son design a été, lui aussi, significativement modifié par rapport à sa représentation dans les comics afin d'ajouter un peu plus de diversité aux personnages de la série.

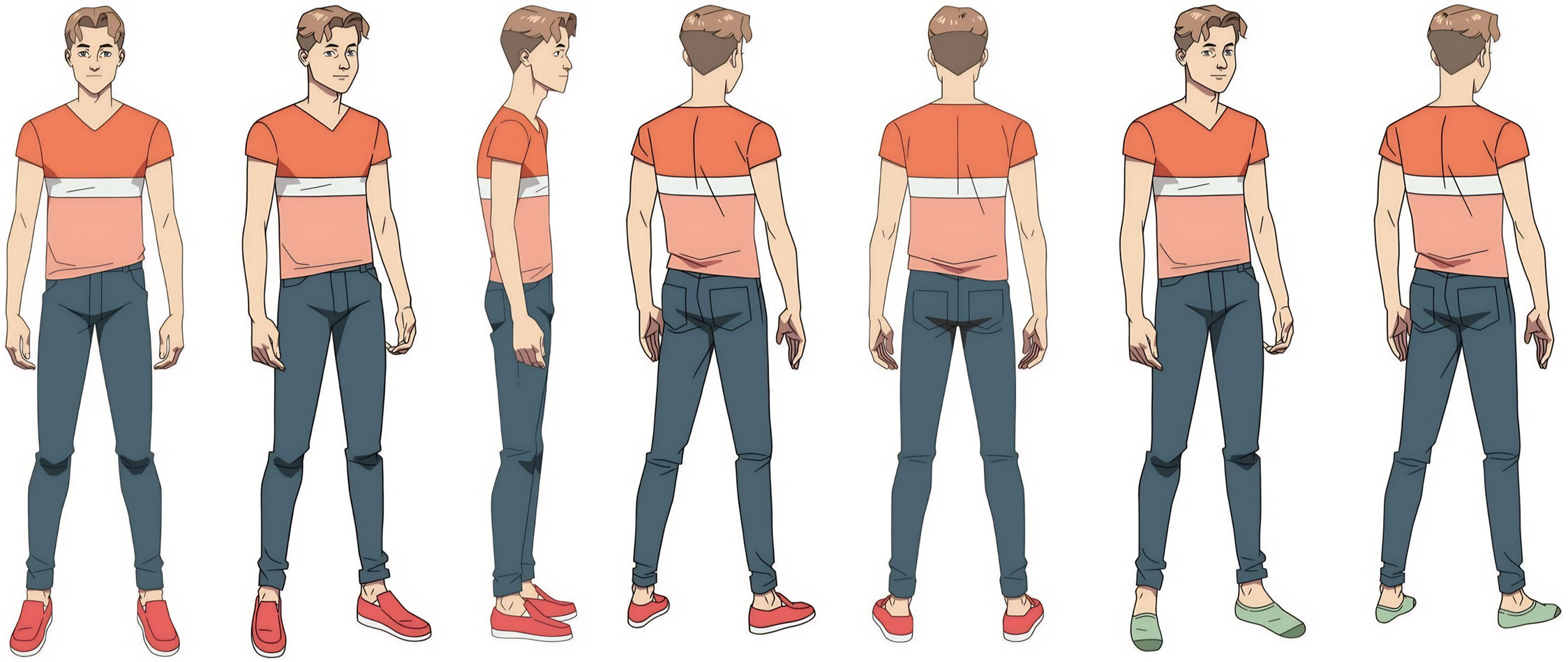
« Il y a quelque chose d'étonnamment puissant chez les gens qui ont l'air à l'aise dans leurs vêtements, une confiance en eux conférée par l'absence de gêne physique », explique le *character designer* Nate Bellegarde. « J'aurais aimé avoir des habits dégageant autant une impression de confort que ceux d'Amber. Cette expression de l'intériorité d'un personnage est une des bases les plus importantes d'un bon *character design*. Les gens qui sont à l'aise dans leur tenue dégagent une confiance en eux, ils ont l'air bien dans leur peau. Aujourd'hui, les jeunes femmes portent plus d'attention à leurs vêtements qu'il y a vingt ans, il y a un genre de conscience esthétique poussée… C'est encore quelque chose qui ressort dans le design d'Amber à l'écran qui n'existait pas dans les comics. »

William a aussi profité de moments de gloire supplémentaires dans la série animée, mais le changement principal vient du fait qu'il ait eu la chance d'être totalement lui-même dès le début de l'histoire.

« Dans les comics, il fait son coming-out [gay] à un moment spécifique », resitue Racioppa, « je crois que c'est dans la deuxième intégrale, en fait. Donc ça vient relativement tard dans la BD… Et on s'est dit : "Ce n'est plus un sujet aujourd'hui. On est en 2020. Faisons en sorte que ce ne soit pas un secret dès le début et rendons ça génial. C'est bien comme ça." C'est donc une des choses qu'on a mises à jour, et Robert a été vraiment super là-dessus. Il nous a dit : "Hé, j'ai écrit les comics en 2003, quand j'avais genre vingt-cinq ans, dans le Kentucky. C'était un autre monde." »

Cette nouvelle perspective sur le personnage s'accompagne également d'une légère modernisation de son aspect visuel.

« J'aime le nouveau look de William parce qu'il a l'air plus sympathique, je trouve », ajoute Bellegarde. « Le William des comics avait l'air d'être un pote marrant qu'on garde près de nous, même s'il nous agaçe la plupart du temps. »



PLEINS FEUX SUR :

LES JUMEAUX MAULER

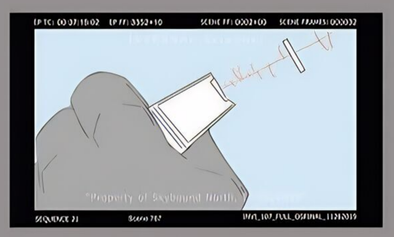
En ce qui concerne les super-vilains, les jumeaux Mauler sont bien plus que des banales brutes. Ces colosses forcenés sont aussi des génies de la génétique. En effet, ils se sont clonés tellement de fois qu'ils ne savent plus qui est l'original. Cette association d'intelligence, de muscles et d'audace en font les favoris de beaucoup de personnes ayant travaillé sur la série.

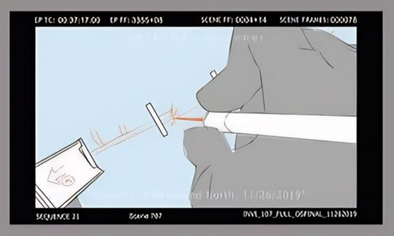
« J'ai adoré écrire leurs dialogues », confie le producteur exécutif Simon Racioppa. « Ils passent leur temps à se chamailler comme deux frères jumeaux, chacun pensant être le plus intelligent et l'original. Ils passent tout leur temps à se chambrer. »

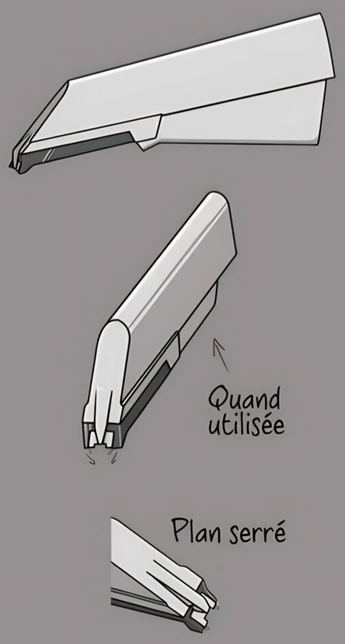
« Le grand M sur leur costume, c'est un de mes designs préférés de la série. Je me suis dit : "Très malin" », raconte le *character designer* Nate Bellegarde. « Cory est plutôt bon sur ce genre de choses, je dois avouer. Que ce soit dit. Le look original de débiles dans les comics laisse place à une apparence plus éduquée dans la série, rappelant d'autres super-génies de la littérature avant eux. »

« À chaque fois que j'ai eu à travailler sur les jumeaux Mauler, ça a été vraiment sympa », avoue la *character designer* Dou Hong. « J'adore personnellement les grands personnages tout en muscles. Alors c'était super sympa parce que c'est très facile pour moi. On nous dit : "Oh, il faut mettre une blouse de laboratoire à Mauler Un." Je saute sur l'occasion : "Je gère, les potes." »

MENOTTES
AIMANTÉES
À LA CEINTURE






Quand
utilisée
Plan serré

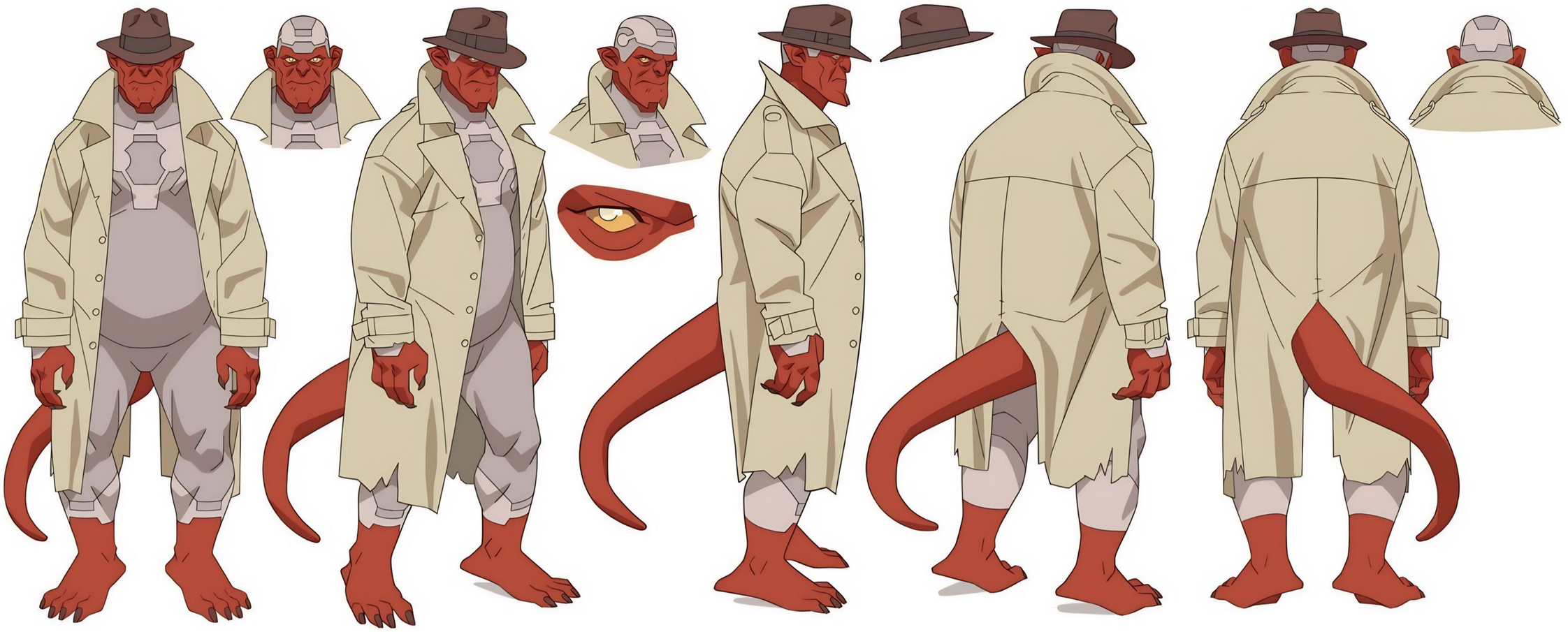
PLEINS FEUX SUR :

DAMIEN DARKBLOOD

Quand un mystère semble totalement insoluble, il est temps d'invoquer Damien Darkblood, le détective démon. Après le meurtre des Gardiens du Globe, le directeur de l'ADG Cecil Stedman se repose sur les surnaturelles compétences de détective de Darkblood pour suivre toutes les pistes susceptibles de révéler l'identité du tueur. Quand Darkblood ne peut plus faire face à la vérité qu'il a découverte, il est renvoyé dans le monde infernal d'où il vient.

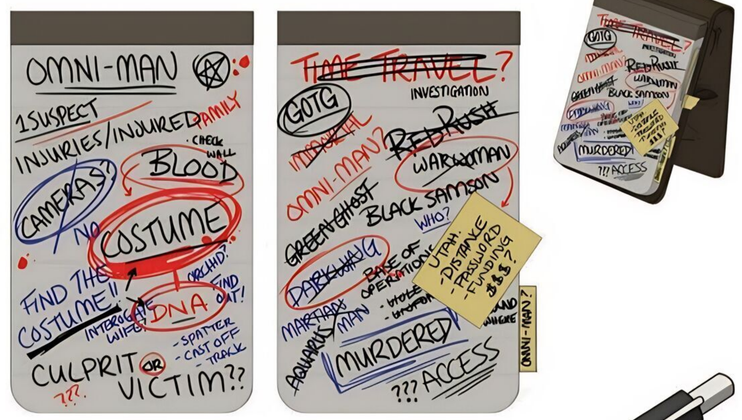
« Un des personnages qui a, je crois, le plus changé, et qui est devenu l'un de mes préférés, c'est Damien Darkblood », raconte le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « Dans les comics, la blague résidait dans le fait qu'on le montrait de dos, qu'il ressemblait à Rorschach [de *Watchmen*], et qu'il parlait comme lui. Alors, les gens se disaient : "Oh la vache, ils mettent Roschach dans les comics ! Qu'est-ce qu'ils font ? Ils plagient un personnage, c'est dingue !" Et quand il se retournait, on le voyait de face et il n'aurait pas pu moins ressembler à Rorschach. "Waouh, regarde ! Il a une tête de démon. Rorschach n'a pas une tête de démon !" Mais on s'est dit qu'on ne pouvait pas copier cette blague en animation. Donc Cory a réussi à proposer un style totalement différent et unique pour ce personnage que je trouve super cool. »

« Je m'emballe toujours quand je parle de Damien Darkblood », avoue le *character designer* Nate Bellegarde. « Il a enfin son heure de gloire, et ça ne pourrait pas me rendre plus heureux ! C'était un personnage avec des débuts si modestes, puisqu'il a commencé comme un *running gag* autour du fait qu'un justicier détective des bas quartiers était totalement inutile et n'avait rien à faire dans le monde avec des enjeux aussi élevés que celui d'*Invincible* (même s'il a des super-pouvoirs)… C'est ça que j'adore dans cette série : ils saisissent des occasions manquées avec certains personnages et trouvent un moyen de les rendre intéressants sans être uniquement des parodies. Évidemment, ils peuvent s'amuser de certains clichés ridicules, mais au fond, ces personnages donnent l'impression d'avoir un véritable rôle et d'appartenir plus largement à l'univers de la série. La croissance naturelle de l'intrigue a créé des dilatations et des vides à remplir, et Damien a le rôle parfait pour cela, une pièce potentiellement menaçante sur l'échiquier, guidée par une main invisible… Et matez-moi ce pyjama ! »



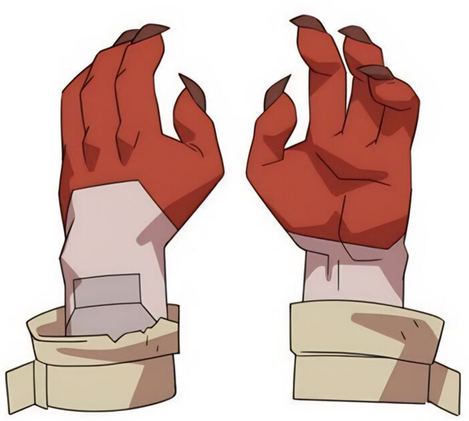
Avant

Arrière



EN POSITION

EN DÉTAIL



PLEINS FEUX SUR :

LES HÉROS ET LES VILAINS

Au-delà des personnages principaux, le monde d'*Invincible* est peuplé d'innombrables individus dotés de super-pouvoirs, tant bienfaisants que malfaisants. Bien qu'une majorité d'entre eux soit quasiment identique à leurs homologues des comics, d'autres ont subi des changements lors de leur passage à l'écran.

« Pour moi, la partie la plus stimulante de cette adaptation, c'était quand Cory modernisait et améliorait les choses qu'on avait faites », raconte le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman.

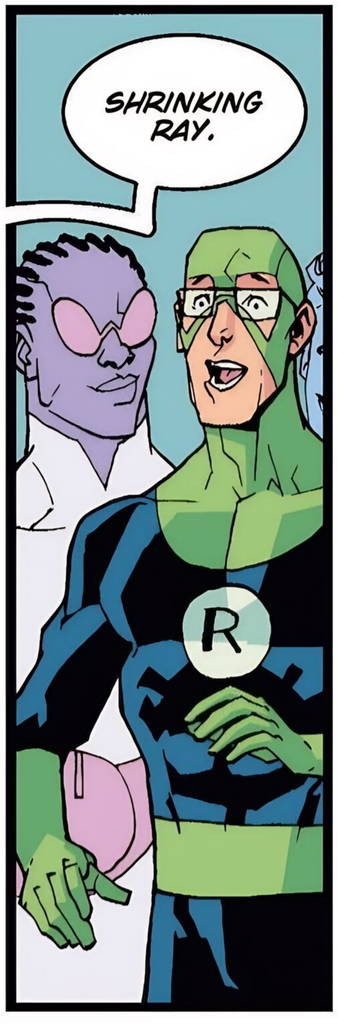
Parfois, Walker donnait une seconde vie à ses propres designs originaux. Dans d'autres cas, il ajoutait sa touche personnelle à des personnages créés par l'artiste qui a pris sa relève sur la BD *Invincible*, Ryan Ottley.

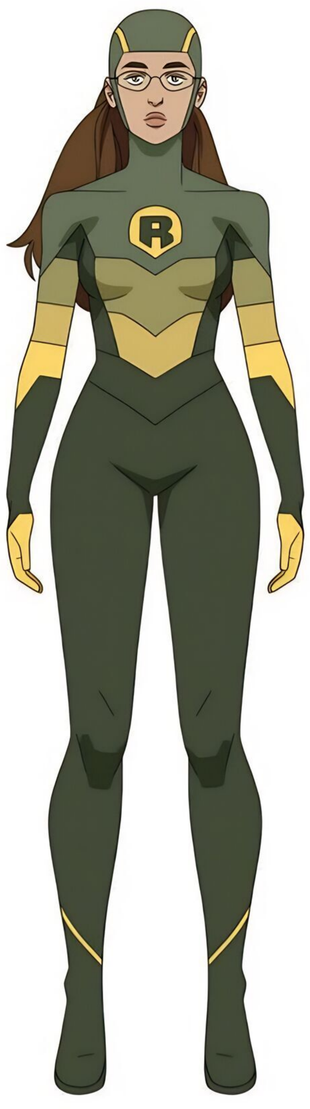
« Adapter le travail de Ryan, c'est particulier », explique Walker. « Tout simplement parce que c'est vraiment facile pour moi de redessiner mes propres créations, mais essayer de rendre justice à ce qu'a pu faire Ryan, c'est impossible. Surtout pour Battle Beast. J'ai fait ce que j'ai pu, mais je ne pense pas avoir tout à fait réussi. J'ai dû en particulier simplifier beaucoup de choses géniales de son costume. Il y a quelque chose qui fait que le niveau de détail que Ryan a pu offrir à Battle Beast est constitutif du personnage, de telle sorte que lorsqu'on doit simplifier son design, on ne peut que l'altérer. »

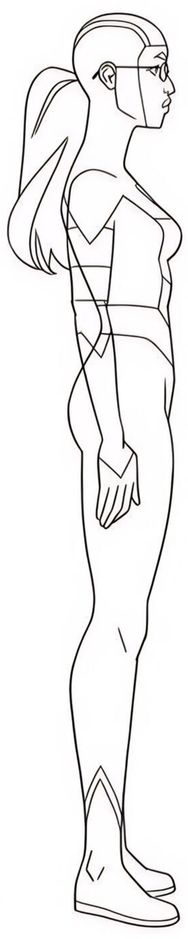
Cependant, Walker a réussi à apporter sa touche personnelle à bon nombre d'autres personnages créés par Ottley.

« Le design de Black Samson par Ryan est vraiment super dans les comics », avoue Kirkman, « mais par la suite, Cory l'a en quelque sorte fait passer en mode "animation". Et c'est comme s'il avait une nouvelle couche de peinture. Ça le rend légèrement différent, mais vraiment cool. »

« En travaillant à partir des des concepts originaux de Ryan, la nouvelle version de l'équipement de Samson permet de l'adapter complètement au format animé », explique le *character designer* Nate Bellegarde. « J'adore la façon dont ses blasters et ses propulseurs sont intégrés dans ses énormes bottes et gants. J'adore le fait que les conduits d'énergie ont été conservés à travers les motifs de circuits. C'est très éloigné des designs de Ryan, mais ça crée un autre style de technologie bien différent du reste de la série qui est très science-fiction. Et d'un autre côté, quand les pouvoirs de Samson reviennent, sa tenue est une adaptation plutôt fidèle de la tenue dessinée par Ryan. Il s'agit en fait plus de maintenir une cohérence globale en termes de design dans la série, en s'assurant que tous ces objets, personnages et créatures coexistent dans un seul et même monde. »







SIMPLIFICATION
QUAND TRÈS PETITE
À L'ÉCRAN.

Si certains personnages ont reçu des changements esthétiques mineurs afin d'épurer leur apparence pour l'animation, d'autres sont passés par des changements plus profonds pendant le développement de la série.

« Shrinking Rae [Le Rétrécisseur dans la BD française] était un homme dans les comics », se souvient Kirkman. « Alors quand on en a fait une femme dans la série, on en a profité pour redessiner totalement son costume. Cory a donc créé de toutes pièces un nouveau costume plutôt que d'adapter celui qu'il avait créé en 2002. »

« Le Shrinking Ray de la BD, c'est un peu une blague, comme pouvait l'être Damien Darkblood », explique Bellegarde. « Il se plaint beaucoup d'être un genre de bouche-trou, et puis personne ne semble vraiment bouleversé quand il finit par mourir. Shrinking Rae, dans la première saison, s'avère être un vrai personnage avec des opinions qui importent aux yeux des autres, ce qui est un signe majeur indiquant qu'on est sur la bonne voie. Comme Red Rush, elle a eu le droit à une remise au goût du jour léchée, avec des dégradés de couleurs mettant en valeur son super-pouvoir. Sincèrement, j'espère voir plus de choses de ce genre dans la suite de la série ! »

Kirkman a également été ravi d'intégrer certains de ses personnages préférés à l'écran, notamment ceux qui n'avaient pas eu l'occasion de se faire remarquer sur le papier.

« C'était sympa d'incorporer Killcannon », raconte Kirkman. « Il était très peu présent dans les comics. Donc il apparaît un peu plus souvent dans la série… Le nouveau design que lui a fait Cory est vraiment exceptionnel, comme tous les designs de Cory, d'ailleurs. »

« Killcannon est tellement un loser qu'il en devient super cool », développe Bellegarde. « Il faut une confiance en soi folle pour ne pas se soucier de ce que pensent les gens, se fabriquer un canon pour remplacer son bras, le tout en portant un bouc. J'adore le dessin épuré de Cory sur ce personnage parce qu'on garde la qualité merdique du bricolage de son matériel, avec des tout petits doigts tout choupis au bout du canon ! »

PLEINS FEUX SUR :

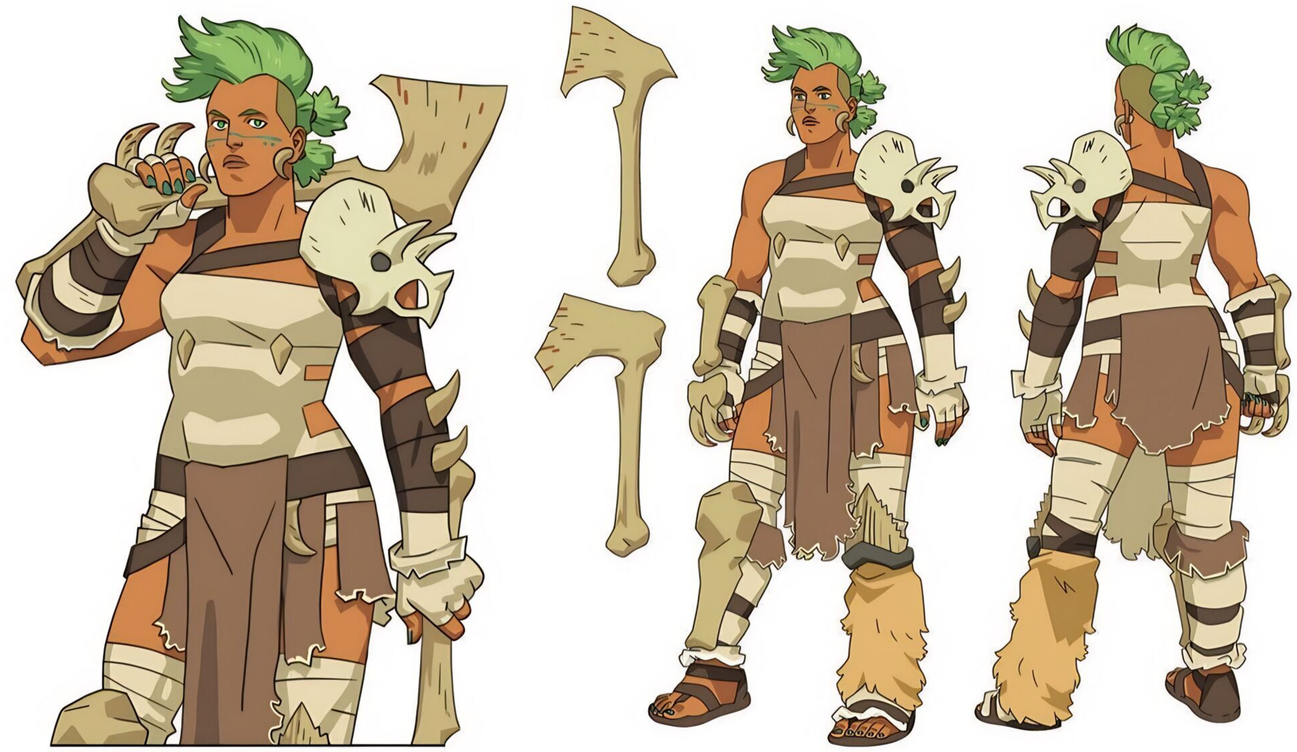
LES NOUVELLES TÊTES

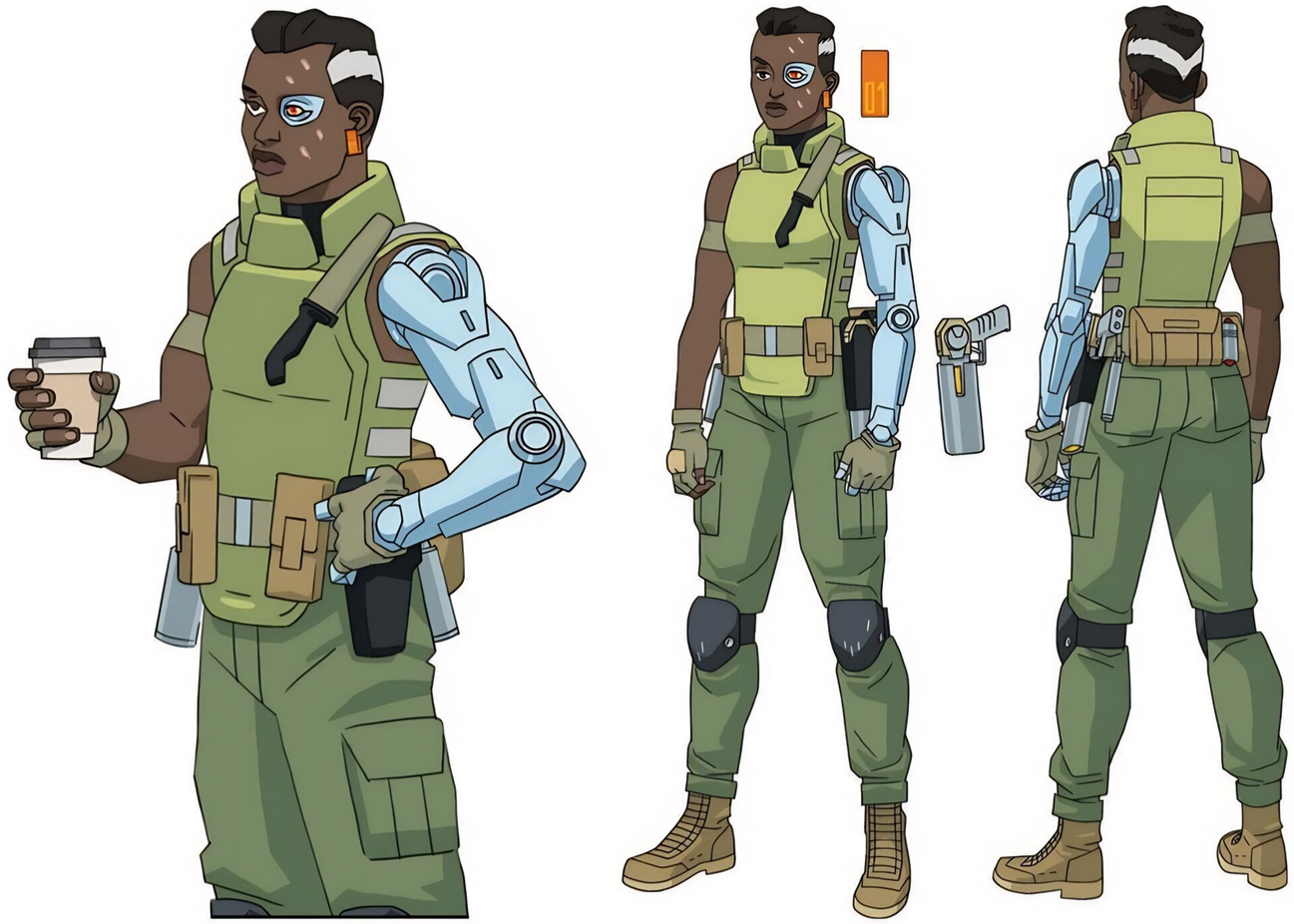
Bien que la plupart des héros et vilains qui apparaissent dans la première saison d'*Invincible* sont directement tirés des comics, cette adaptation a rendu possible l'ajout de nouvelles têtes. Un large éventail de nouveaux héros apparaissent lors des épreuves de sélection pour les Gardiens du Globe, dont une grande partie d'entre eux ont vu le jour grâce au *character designer* Nate Bellegarde.

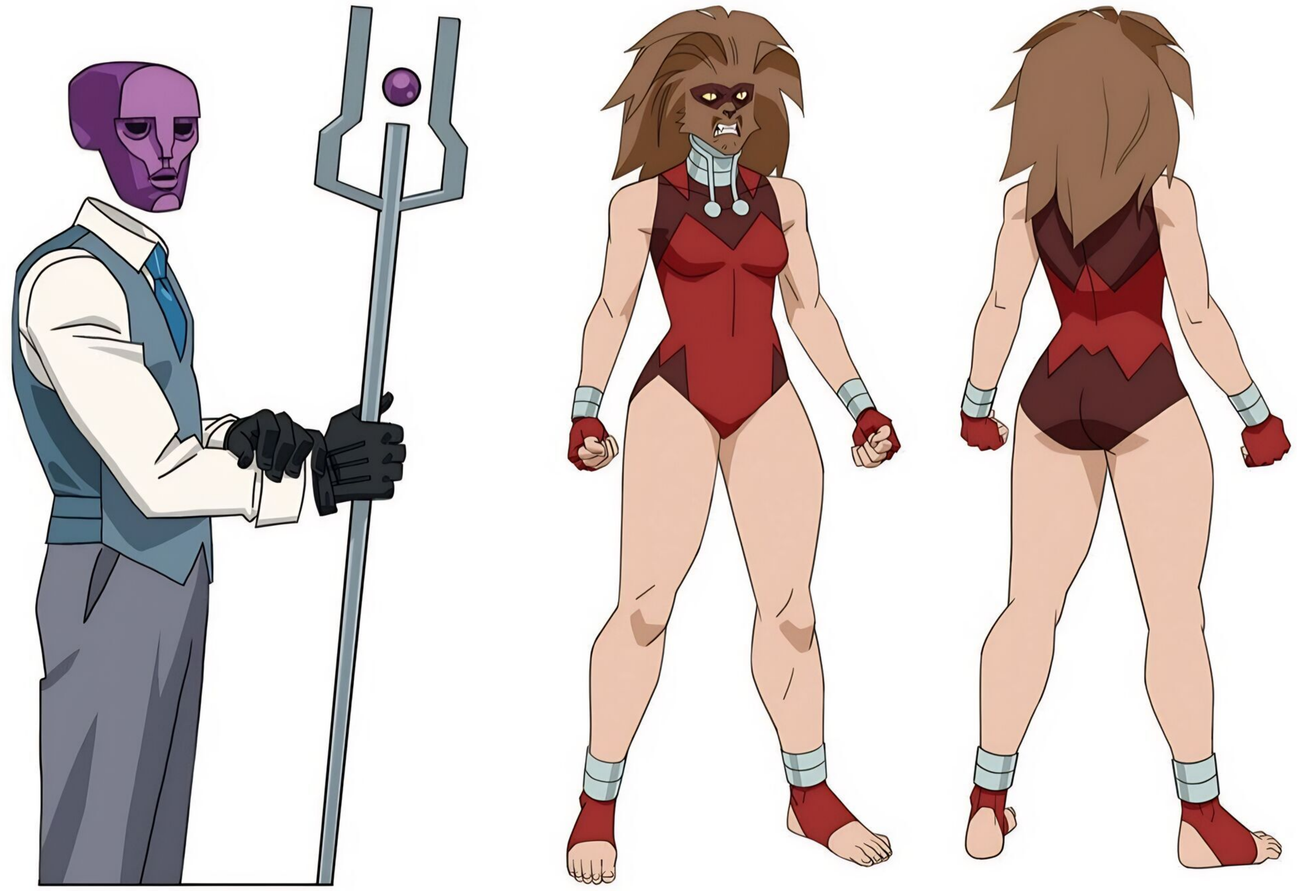
« Mon objectif, pour cette tâche, était que le spectateur soit capable d'identifier chaque personnage uniquement grâce à son nom, puisque leurs noms, c'est tout ce qu'on m'avait donné comme direction », raconte Bellegarde. « Le nom Pangea évoque immédiatement une géante préhistorique équatoriale, comme le supercontinent lui-même, et tout ça s'est mis en place aussi rapidement qu'elle a voyagé à travers le temps jusqu'à notre époque. Le nom "Demi-Dieu" m'a fait penser à ce genre de gentilshommes combattant le crime, qui s'habillent de manière élégante mais qui mettent des coups mortels. Cependant un demi-dieu, c'est puissant, mais pas surpuissant. Quelque chose est remonté des profondeurs de la Terre et a été piégé dans une tête de cristal flottante et lumineuse. »

« Pour je ne sais quelle raison, "Burly" m'a fait penser au genre de personnages qu'on s'attendrait à trouver dans un jeu de combat japonais des années quatre-vingt-dix. Dans ma tête, c'était ce gros type jovial qui aime se battre pour le plaisir et le frisson de la compétition, et aussi pour s'améliorer. Mais puisqu'au fond, il est gentil, il sait qu'il doit utiliser ses grandes capacités de combat pour le bien de tous, pour protéger les plus faibles, ce qui le met en mauvaise posture face à des sales types, etc. Il est trop modeste pour ne serait-ce que porter une vraie tenue de combat, donc il porte à la place un vieux bleu de travail de mécanicien. Et il a le visage le plus doux du monde, qui nous fait comprendre immédiatement que ce n'est pas un méchant. »

Si certains noms de personnages ont instantanément inspiré des styles visuels et des histoires de vies captivantes, d'autres ont







demandé de réfléchir un peu plus hors des sentiers battus. Parmi ces personnages se trouve Shrapnel.

« Essayer de trouver un super-pouvoir visuellement convaincant autour du *shrapnel* [NdT : éclats d'obus, en français] me stressait beaucoup », se confie Bellegarde, « alors j'ai changé de point de vue en faisant de son nom un signe distinctif en lien avec des cicatrices qu'elle aurait sur le corps, quelle que soit la chose qui a emporté son œil et son bras. Un reste de sa vie de soldate ! Je me suis lancé là-dedans, j'ai combiné deux personnages que j'aime beaucoup : les premiers designs de Cable [de chez Marvel Comics], et Martha Washington de Frank Miller, et voilà, vous obtenez Shrapnel ! »

Il n'y a pas eu que des super-héros qui ont fait leurs débuts dans la série *Invincible*. C'est aussi le cas de nombreux méchants, prêts à rendre la vie du héros principal de la série encore plus compliquée.

« Parfois, dans le scénario, on avait besoin d'un méchant quelconque », se souvient le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker. « Le scénario disait : "On ouvre le plan sur un visage hurlant [NdT : roaring face, en anglais]." C'est comme ça que Roarface est née. Elle est super. Je suis un grand fan de Roarface. C'est bête parce qu'elle porte un collier qui limite sa lycanthropie à sa tête. On aurait tendance à penser qu'il vaudrait mieux que ce soit l'inverse : la force physique et l'esprit inchangé… »

« On en est venus à ce grand débat pour savoir s'il valait mieux être lycanthrope en haut ou en bas », raconte le producteur exécutif Simon Racioppa. « Je défendais le haut, moi. Je préfèrerais avoir une tête de loup-garou et un corps humain, je crois, plutôt qu'un corps de loup-garou et une tête humaine. Déjà, parce que je crois qu'on pourrait porter un costume et toujours avoir l'air plutôt cool. Ensuite parce que, dans l'autre sens, c'est un peu bizarre. Et puis on doit avoir une drôle d'odeur, donc… C'est une question de goûts ! »

Au-delà de toute préférence personnelle, il est clair que les créateurs ont mis beaucoup d'amour et d'attention dans la création de Roarface et ses compagnons nouvellement intégrés dans l'univers d'*Invincible*. Ils ont tout fait pour s'assurer qu'ils ne seraient pas que des personnages stéréotypés. Bien qu'aucun d'entre eux ne soit apparu bien longtemps à l'écran, ils ont tout de même réussi à nous les faire garder en mémoire.

DESSINS DE PRODUCTION & POSES SPÉCIALES

Tout au long de la production de la série, l'équipe artistique d'*Invincible* a créé d'innombrables fiches avec des modèles détaillés des personnages, servant de références pour les animateurs de l'autre côté du Pacifique. Mais à quelques occasions, certains moments clefs d'un épisode ont requis une attention toute particulière que seuls les concepteurs principaux pouvaient offrir.

« Il y a quelques raisons qui peuvent nous pousser à faire les choses nous-mêmes », explique le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker. « Si ce n'est pas encore animé et qu'on veut contrôler la qualité de l'animation, on peut simplement le faire en interne. Il y a aussi eu quelques cas dans lesquels ce qu'on a reçu des studios d'animation à l'étranger n'était pas tout à fait ce qu'on voulait. Alors plutôt que de le leur renvoyer et de leur dire : "Hé, recommencez" et de leur faire tout reprendre… on a essayé de le faire en interne. »

Dans le premier cas exposé ci-dessus par Walker, les *character designers* se sont retrouvés à créer des « poses spéciales », avec un degré élevé de détails.

« Parfois, on peut avoir certains plans qui sont tellement iconiques qu'il faut qu'on les dessine nous-mêmes, ici », ajoute la *character designer* Dou Hong, « comme ça, quand on les leur envoie, ils ne peuvent vraiment pas se planter puisqu'on les a dessinés pour eux. »

Ces images détaillées apparaissent souvent à l'écran dans des moments qui nécessitent un fort impact visuel couplé à un mouvement limité.

« Il y avait ce plan dans lequel on a deux soldats Flaxans », se rappelle Hong. « Ils commençaient à se décomposer, là, sur le sol. C'était un genre de plan en contre-plongée. Et ils ressemblaient à des zombies. C'était très marrant à réaliser, parce qu'on s'est dit : "Oh, comment trouver la pose la plus marquante pour montrer qu'ils agonisent, ces soldats Flaxans… ?" Parce qu'ils vieillissent trop vite, le temps s'écoule trop rapidement pour eux. »

Une autre série de poses spéciales créées par l'équipe créative peut être vue quand Immortel, nouvellement ressuscité, voit défiler ses nombreuses identités à travers l'Histoire.

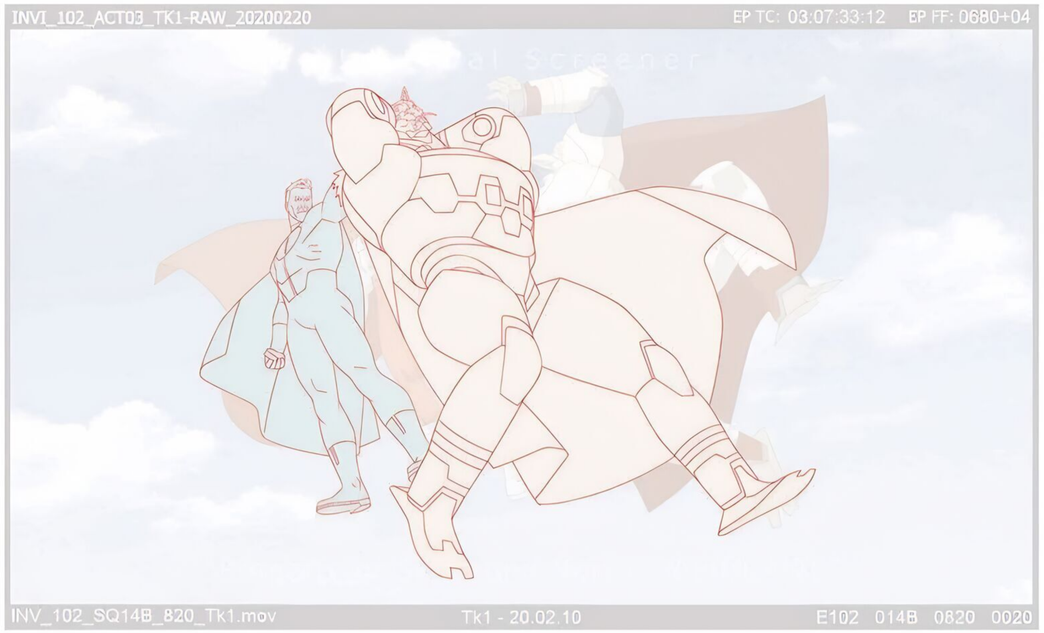
« Le *flashback* d'Immortel est un bon exemple », illustre Walker, « c'est quelque chose dont on pouvait s'occuper nous-mêmes. Donc j'ai fait celui avec le costume de super-héros style années trente, et Nate [Bellegarde] a vraiment assuré avec son travail sur le *flashback* originel dans lequel Immortel est un vieil homme des cavernes. Nate en a fait beaucoup de ce genre. »

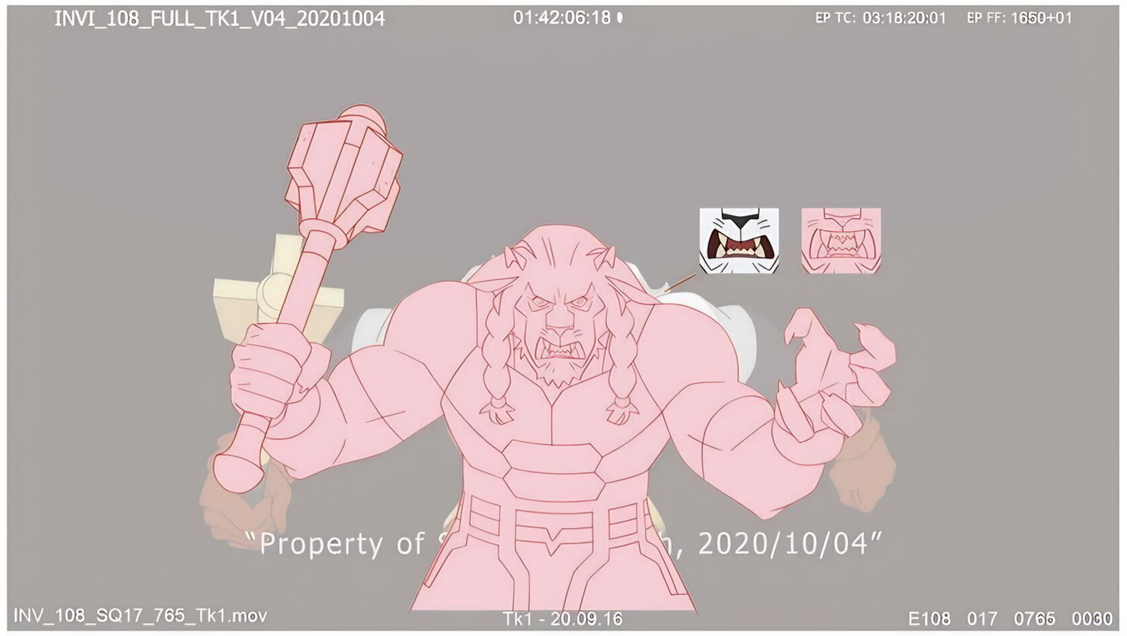
Plutôt que de créer l'animatique pour ces plans et de les envoyer aux studios à l'étranger, Walker et son équipe ont choisi de les dessiner en interne. Toutefois, quelques animations ont été plus tard ajoutées aux images afin de leur offrir un éclairage supplémentaire.

« Ils y ont ajouté un peu de mouvement », raconte Walker, « parce que dans mon dessin d'Immortel avec son costume de super-héros, sa cape était totalement statique. C'était juste un plan fixe. Et je sais que dans le plan final animé, sa cape flotte dans le vent. Ils ont aussi ajouté des animations venant des dessins de Nate, comme des yeux qui clignent, des petits effets de secousses, de tremblements… Puis ils ont ajouté des mouvements de caméra, comme des mouvements panoramiques, des travellings, des choses comme ça. »

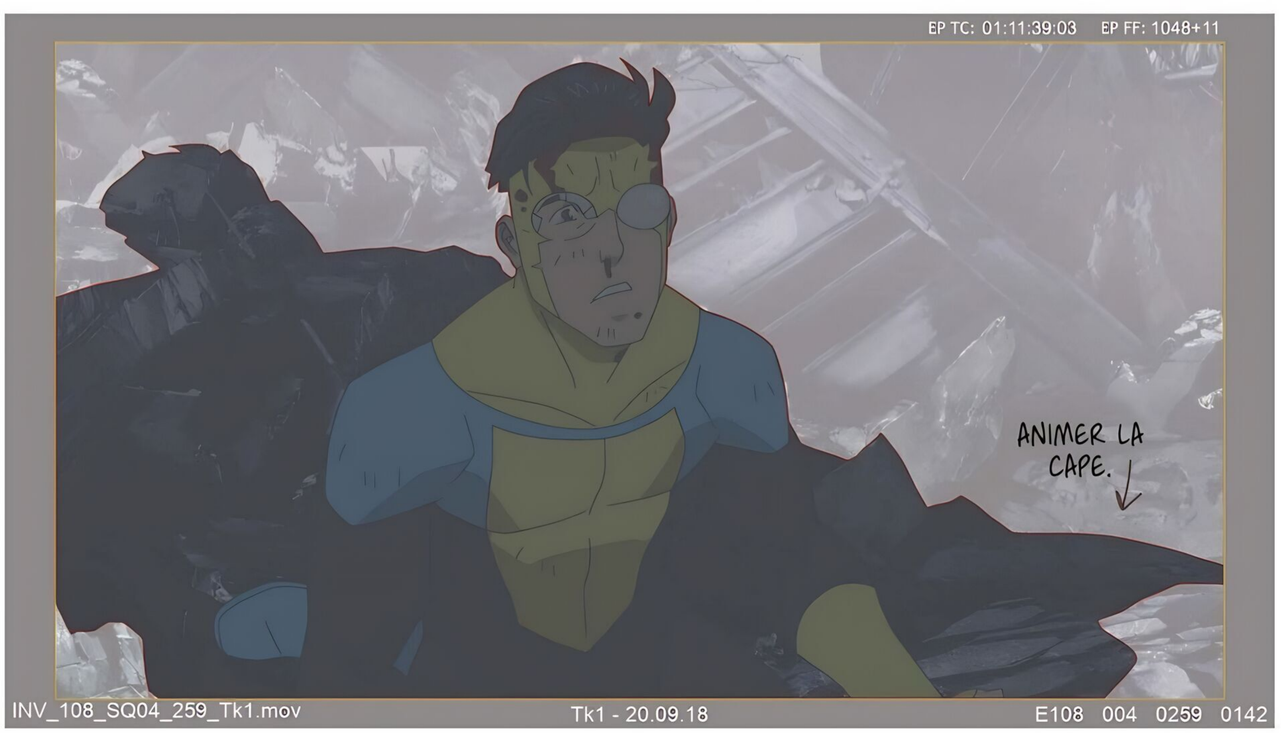
Quelques-uns des moments les plus violents de la série ont aussi été assurés par Walker et ses collègues *character designers*.

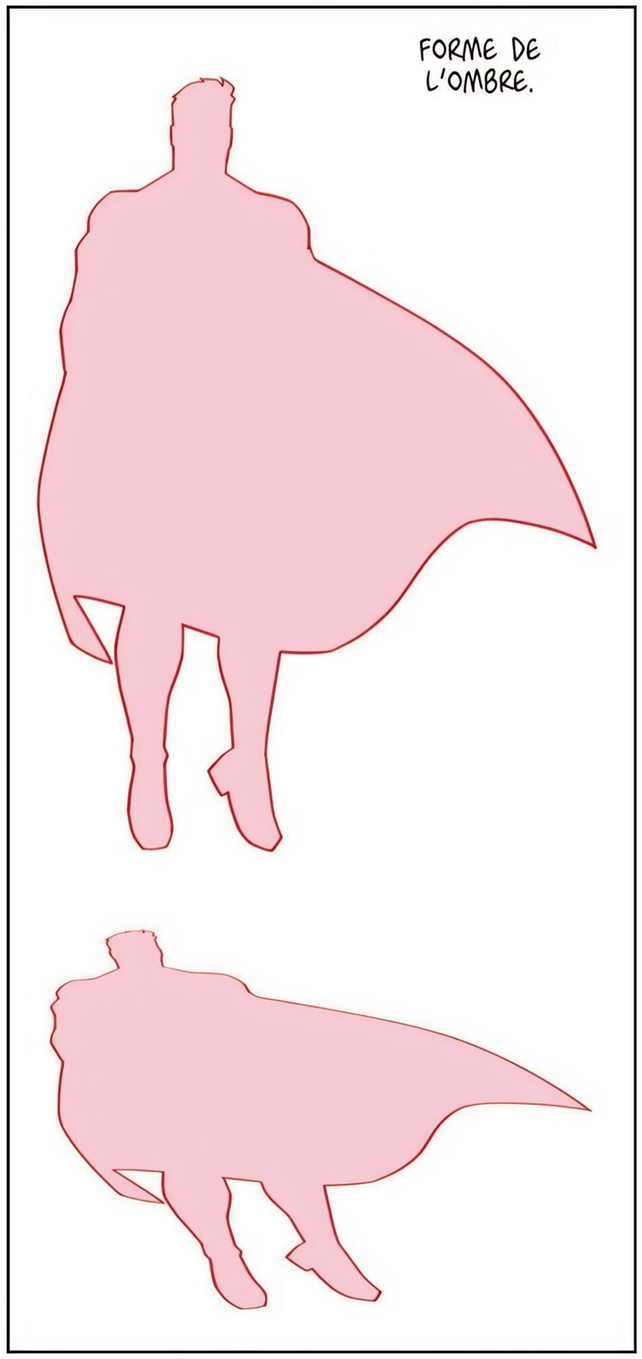
« S'il fallait un tas de corps mutilés », explique Walker, « ça représentait une pose spéciale, qu'on dessinait nous-mêmes, puis qu'on envoyait au studio de l'autre côté du Pacifique qui prenait la relève. Comme pour le plan en plongée de War Woman avec sa tête retournée et du sang plein le dos. J'ai dessiné ça, cette pose, puis je l'ai envoyée au studio à l'étranger. Omni-Man couché sur son flanc, tabassé presque à mort, je l'ai dessiné, puis envoyé au studio. Tous ces magnifiques plans sanglants des Gardiens ont été dessinés tels qu'on les voit dans l'épisode, mais on les a envoyés au studio en tant qu'éléments à incorporer directement dans la série. Comme ça, on est sûrs qu'ils apparaissent exactement comme on veut les voir à l'écran. Mais ces poses font partie de séquences animées bien plus complexes, alors on ne peut pas s'en occuper intégralement. »

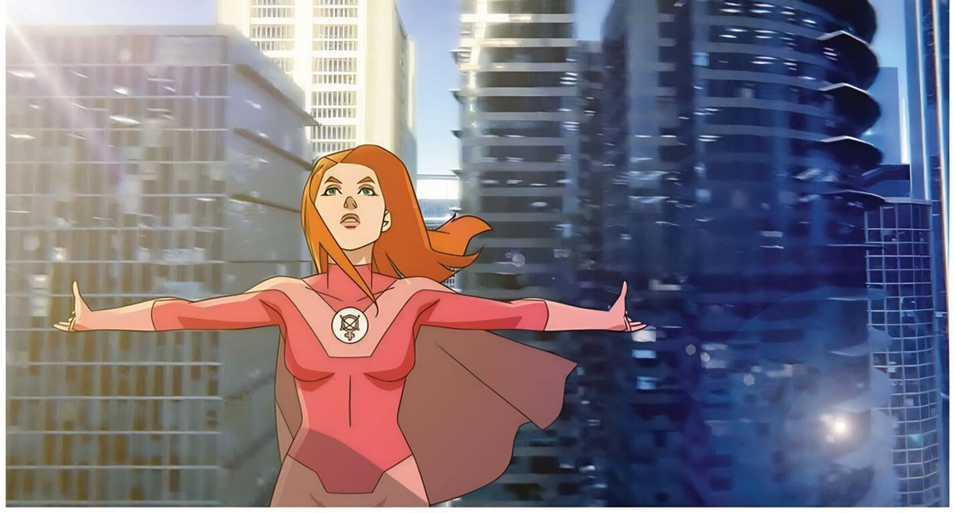

INVI_102_ACT03_TK1-RAW_20200220
EP TC: 03:07:33:12
EP FF: 0680+04
INV_102_SQ14B_820_Tk1.mov
Tk1 - 20.02.10
E102 014B 0820 0020


INVI_108_FULL_TK1_V04_20201004
01:42:06:18
EP TC: 03:18:20:01
EP FF: 1650+01
INV_108_SQ17_765_Tk1.mov
Tk1 - 20.09.16
E108 017 0765 0030

EP TC: 01:11:37:00
EP FF: 1045+08
L'OMBRE COUVRE LA SILHOUETTE ET LE SOL.
INV_108_SQ04_259_Tk1.mov
Tk1 - 20.09.18
E108 004 0259 0091


EP TC: 01:11:39:03
EP FF: 1048+11
ANIMER LA CAPE.
INV_108_SQ04_259_Tk1.mov
Tk1 - 20.09.18
E108 004 0259 0142


FORME DE L'OMBRE.



Si un certain nombre de poses spéciales ont été dessinées par l'équipe créatrice, le plus gros de la série a été dessiné par une talentueuse équipe d'animateurs en Corée. Quand un plan réalisé par l'équipe à l'étranger n'atteignait pas son plein potentiel, il incombait souvent à Walker d'apporter son aide.

« Je prenais simplement une image extraite de l'animation, je dessinais par-dessus, et je leur disais : "Voilà ce qui doit changer, ou ce que vous devez corriger" », raconte Walker, « ou : "Ce sont ces formes-ci qui ne sont pas bonnes", ou encore : "Vous auriez dû copier le visage du modèle qu'on vous a envoyé plutôt que de faire ce que vous avez fait là", et je leur renvoyais. »

Par moments, l'image finale apparaissant à l'écran est un mélange unique d'éléments créés à la fois par les animateurs et les *character designers*.

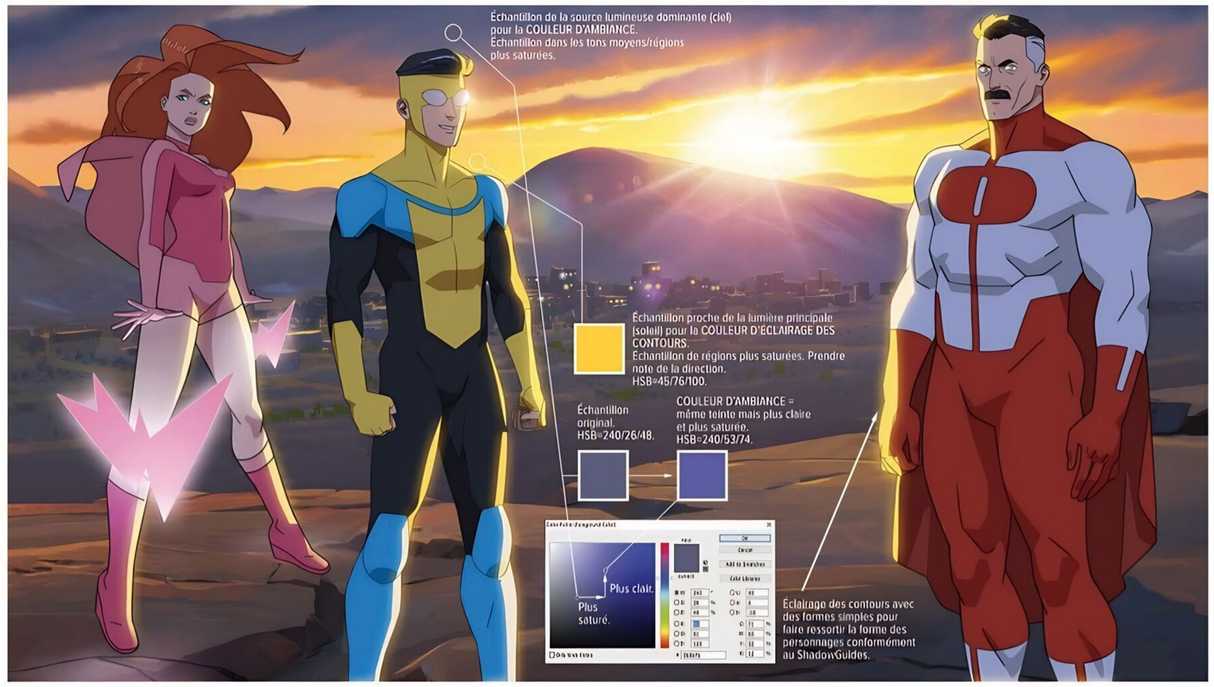
« C'est arrivé deux, trois fois que je redessine les personnages », avoue Walker, « mais on laissait les animations labiales au studio en Corée. »

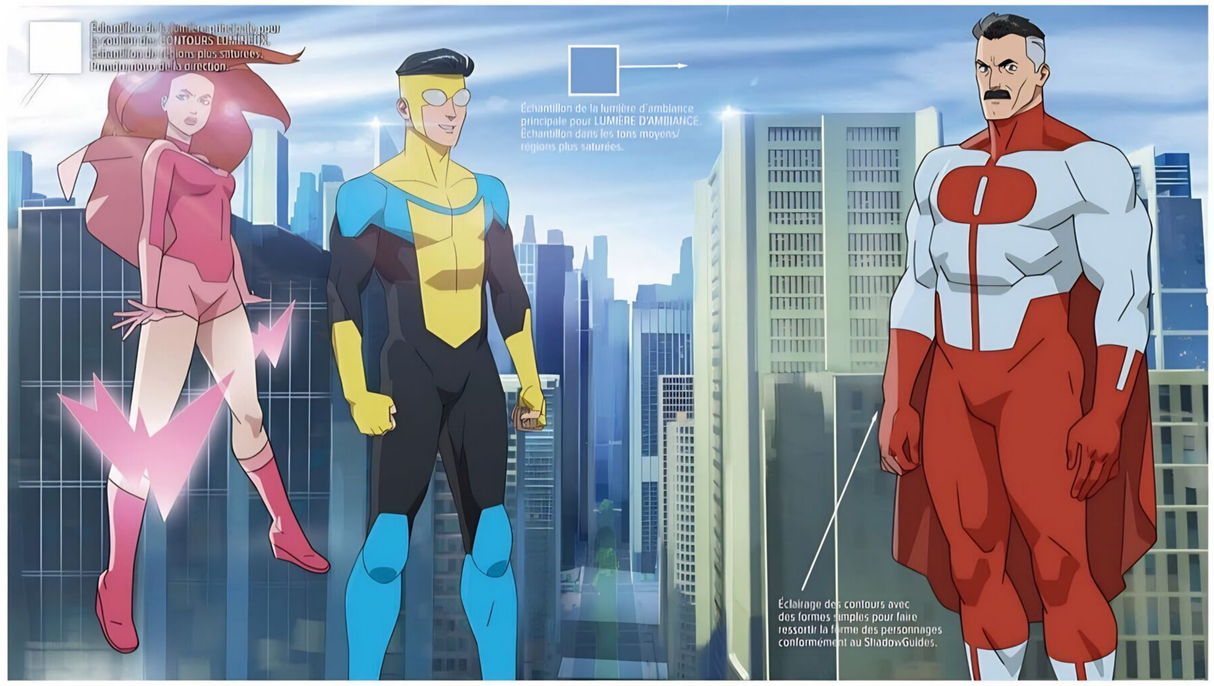
De temps en temps, Walker a également dû redessiner par-dessus la production de sa propre équipe de *character designers*.

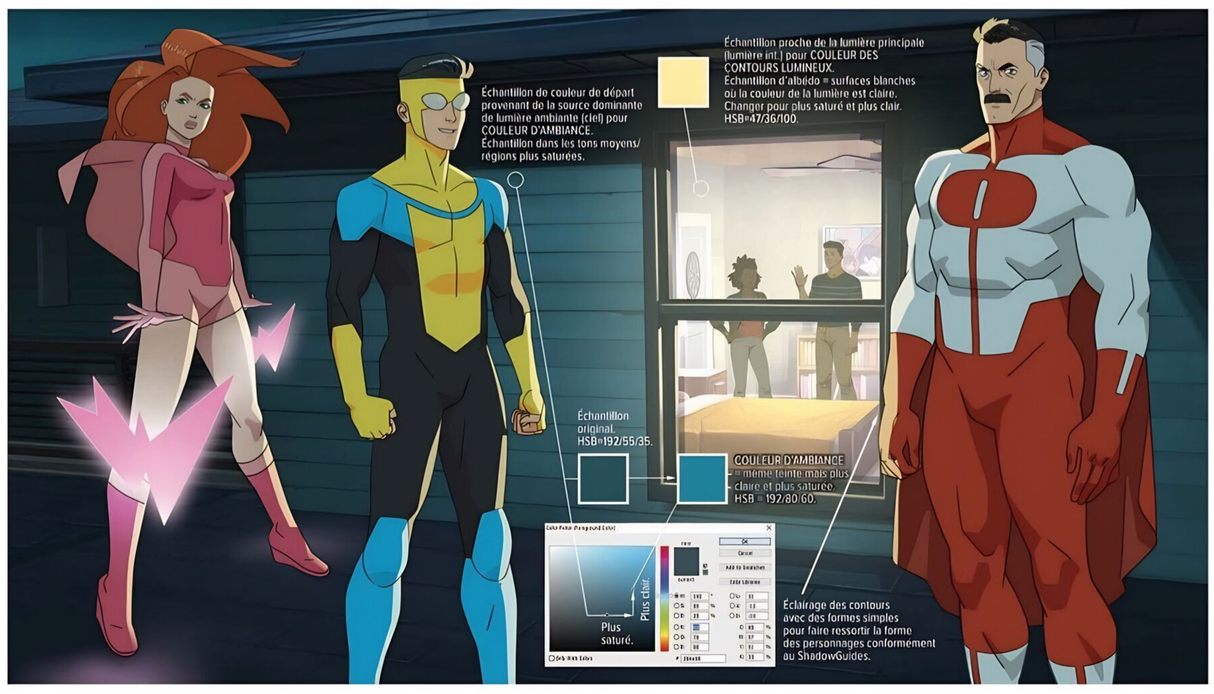
« On crée une ébauche, on l'envoie au directeur artistique ou à Cory », explique Hong. « Et il le renvoie avec un calque blanc à 80 % d'opacité sur lequel il a redessiné par-dessus notre dessin pour nous montrer : "L'anatomie de ton poignet et la perspective de ta main, là, n'ont pas l'air bonnes. Voilà ce que j'aurais fait, en lignes rouges. Corrigez ça, SVP." »

« Il fallait que je jette un oeil à tout ce que Dou ou Nate faisaient », se rappelle Walker, « mais la plupart du temps, il n'y avait pas à grand-chose à corriger, parce qu'ils sont vraiment bons. »

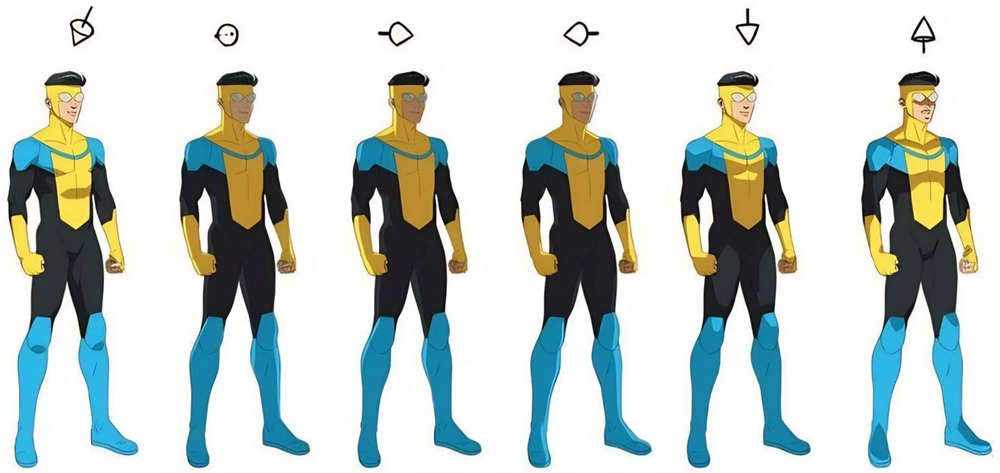
Le processus de perfectionnement de chaque plan, qu'il soit créé en interne ou à l'étranger, a été considérable, mais ces efforts ont fini par payer car cela a permis de conserver une grande cohérence visuelle tout au long de la série.







TYPES D'ÉCLAIRAGES – INVINCIBLE



TYPE A 3/4 Face

TYPE B De dos/ Éclairage des contours par l'arrière

TYPE B-1 De dos/Éclairage des contours par l'arrière gauche

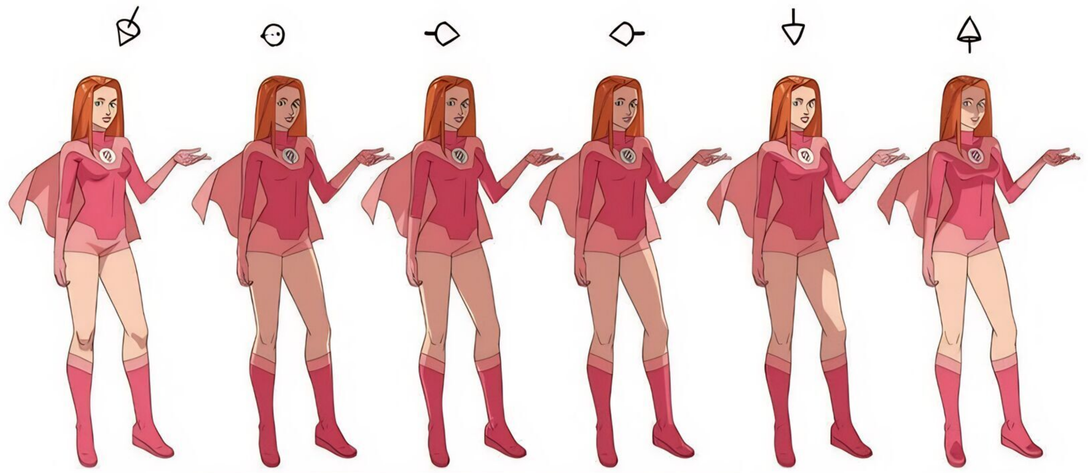
TYPE B-2 De dos/Éclairage des contours par l'arrière droit

TYPE C Éclairage en plongée

TYPE D Éclairage en contre-plongée

***La forme des ombres est indicative et n'est pas approuvée par Cory

TYPES D'ÉCLAIRAGES – ATOM EVE



TYPE A 3/4 Face

TYPE B De dos/ Éclairage des contours par l'arrière

TYPE B-1 De dos/Éclairage des contours par l'arrière gauche

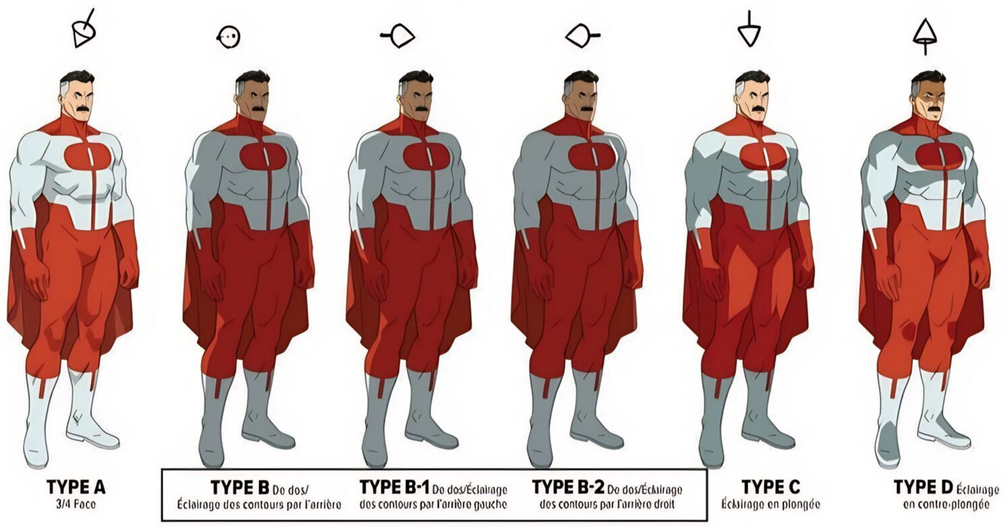
TYPE B-2 De dos/Éclairage des contours par l'arrière droit

TYPE C Éclairage en plongée

TYPE D Éclairage en contre-plongée

***La forme des ombres est indicative et n'est pas approuvée par Cory

TYPES D'ÉCLAIRAGES – OMNI-MAN



TYPE A 3/4 Face

TYPE B De dos/ Éclairage des contours par l'arrière

TYPE B-1 De dos/Éclairage des contours par l'arrière gauche

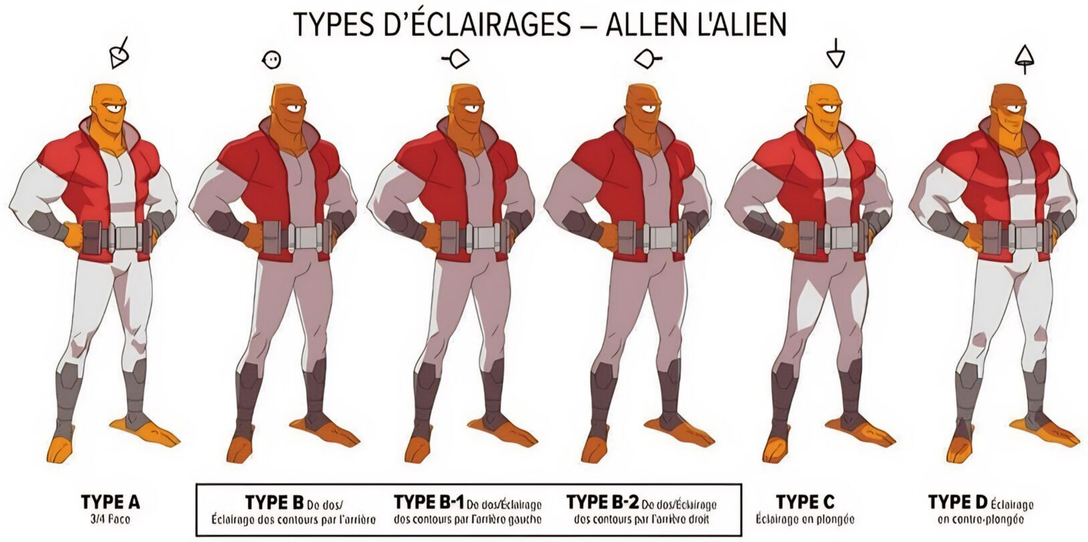
TYPE B-2 De dos/Éclairage des contours par l'arrière droit

TYPE C Éclairage en plongée

TYPE D Éclairage en contre-plongée

***La forme des ombres est indicative et n'est pas approuvée par Cory

TYPES D'ÉCLAIRAGES – ALLEN L'ALIEN



TYPE A 3/4 Face

TYPE B De dos/ Éclairage des contours par l'arrière

TYPE B-1 De dos/Éclairage des contours par l'arrière gauche

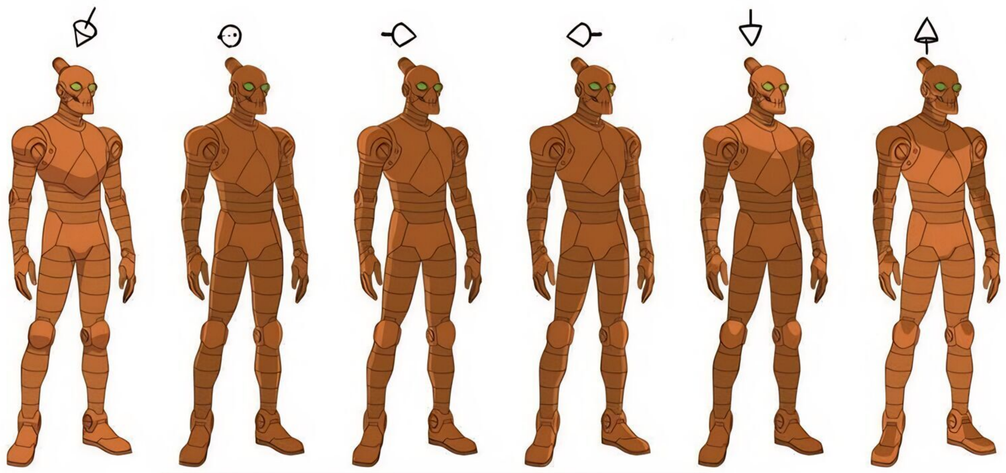
TYPE B-2 De dos/Éclairage des contours par l'arrière droit

TYPE C Éclairage en plongée

TYPE D Éclairage en contre-plongée

***La forme des ombres est indicative et n'est pas approuvée par Cory

TYPES D'ÉCLAIRAGES – ROBOT



TYPE A 3/4 Face

TYPE B De dos/ Éclairage des contours par l'arrière

TYPE B-1 De dos/Éclairage des contours par l'arrière gauche

TYPE B-2 De dos/Éclairage des contours par l'arrière droit

TYPE C Éclairage en plongée

TYPE D Éclairage en contre-plongée

***La forme des ombres est indicative et n'est pas approuvée par Cory

TYPES D'ÉCLAIRAGES – AMBER

TYPE A 3/4 Face

TYPE B De dos/ Éclairage des contours par l'arrière

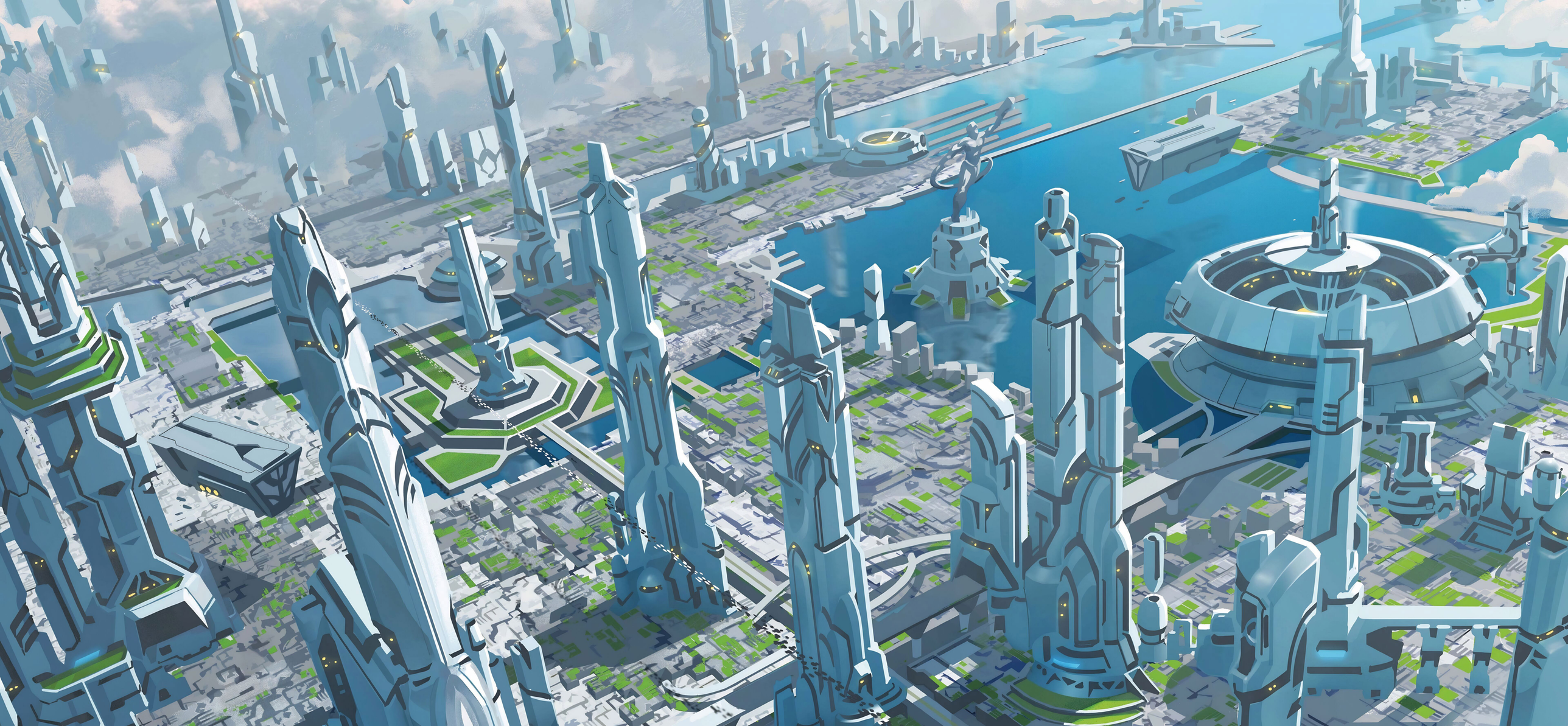
TYPE B-1 De dos/Éclairage des contours par l'arrière gauche

TYPE B-2 De dos/Éclairage des contours par l'arrière droit

TYPE C Éclairage en plongée

TYPE D Éclairage en contre-plongée

***La forme des ombres est indicative et n'est pas approuvée par Cory



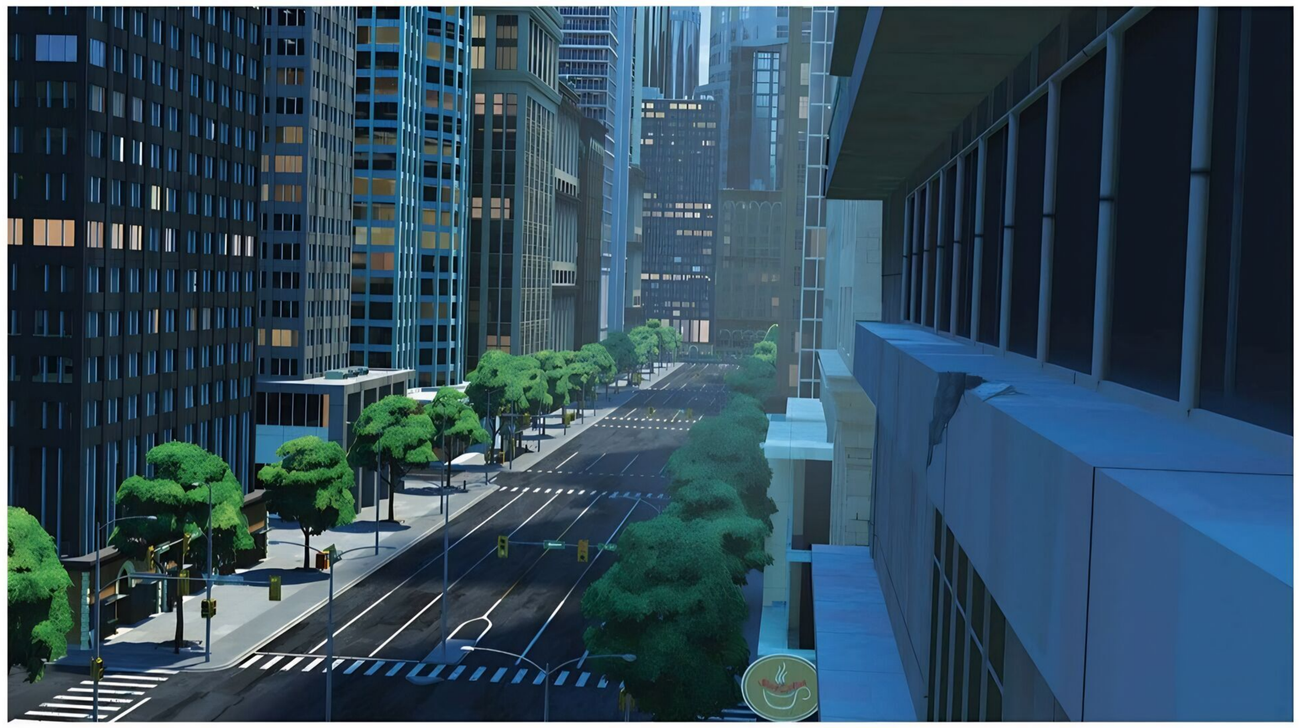
DÉCORS & ACCESSOIRES

Mark Grayson et tous ses alliés et ennemis ont beau être au centre de la série, il faut plus que des personnages charismatiques pour qu'un monde comme celui d'*Invincible* prenne vie à l'écran.

« Les personnages en eux-mêmes, l'action, le sang, c'est génial », avoue la *character designer* Dou Hong. « Mais les vrais héros de l'ombre, je crois sincèrement que ce sont les *background designers*, parce que sans les décors, ces personnages n'interagiraient avec rien. »

Avec des scènes se déroulant des couloirs du Lycée Reginald Vel Johnson jusqu'à la surface de Mars, il était important que l'ensemble de l'équipe créative soit raccord sur la création des différents lieux apparaissant dans la série. C'est un processus qui a débuté dès l'écriture du scénario.

« La majeure partie de mon travail sur l'aspect visuel a été d'essayer de représenter au mieux les scènes du scénario avec des mots, afin que tout le monde sache quel genre de décors on voulait », explique le producteur exécutif Simon Racioppa. « J'avais plus tendance à faire des retours sur les arrière-plans



que sur les personnages, pour être honnête. Dans un second temps, je m'assurais que tout restait logique. »

Cela impliquait de garder un œil attentif sur la continuité, particulièrement quand un lieu était censé changer visuellement dans des épisodes à venir.

« Il y a des cas dans lesquels je disais : "Cet arrière-plan… on va y revenir dans quatre épisodes, histoire que vous le sachiez, les gars" », se souvient Racioppa. « "Donc, on a aussi besoin d'en faire une version en ruine, parce qu'on va le démolir plus tard." »

Un grand nombre de lieux de la série animée *Invincible* sont inédits et ont dû être créés pour l'occasion, qu'il s'agisse de laboratoires secrets ou de Q.G. de super-héros. Mais un des décors favoris de l'équipe créative se trouve être l'un des plus utilisés.

« On avait comme modèle une ville extrêmement complexe qu'on a pu utiliser pour représenter différentes villes », raconte le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « Mais ça ne s'est pas vraiment remarqué parce qu'on a utilisé des couleurs différentes, et parce qu'elle était très dense et très complexe. Ce décor, à mes yeux, était le plus impressionnant. »

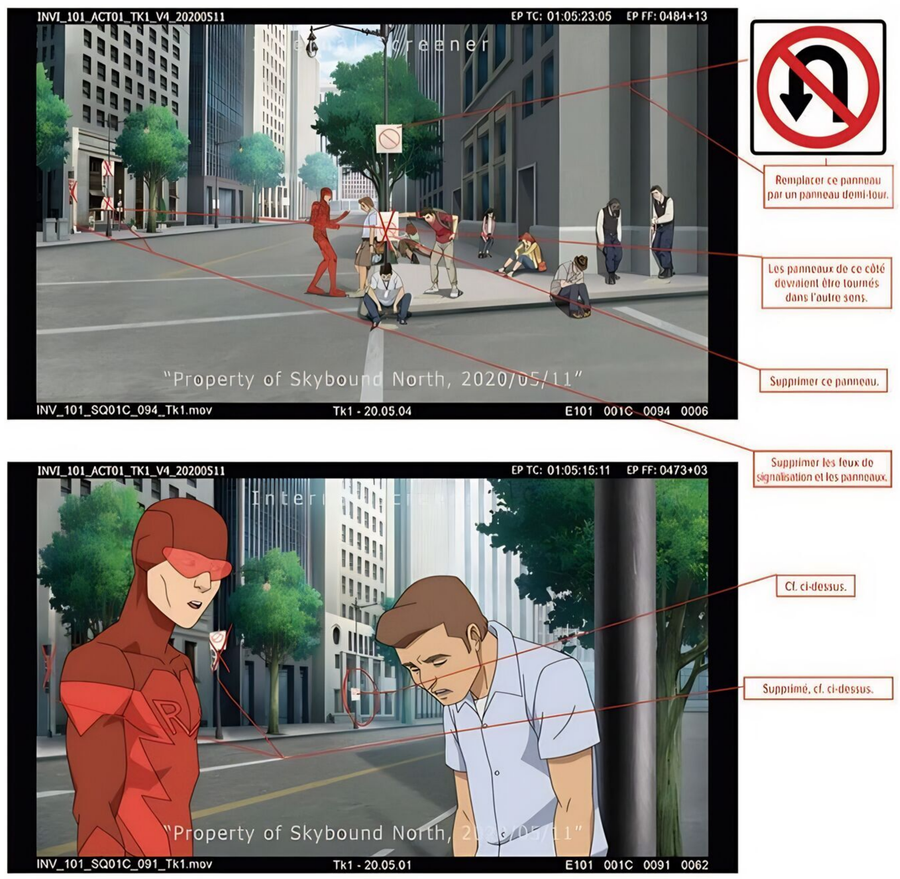
Ce n'est pas seulement sa polyvalence qui rendait cette ville si spéciale, mais aussi la façon dont les personnages interagissaient avec elle.

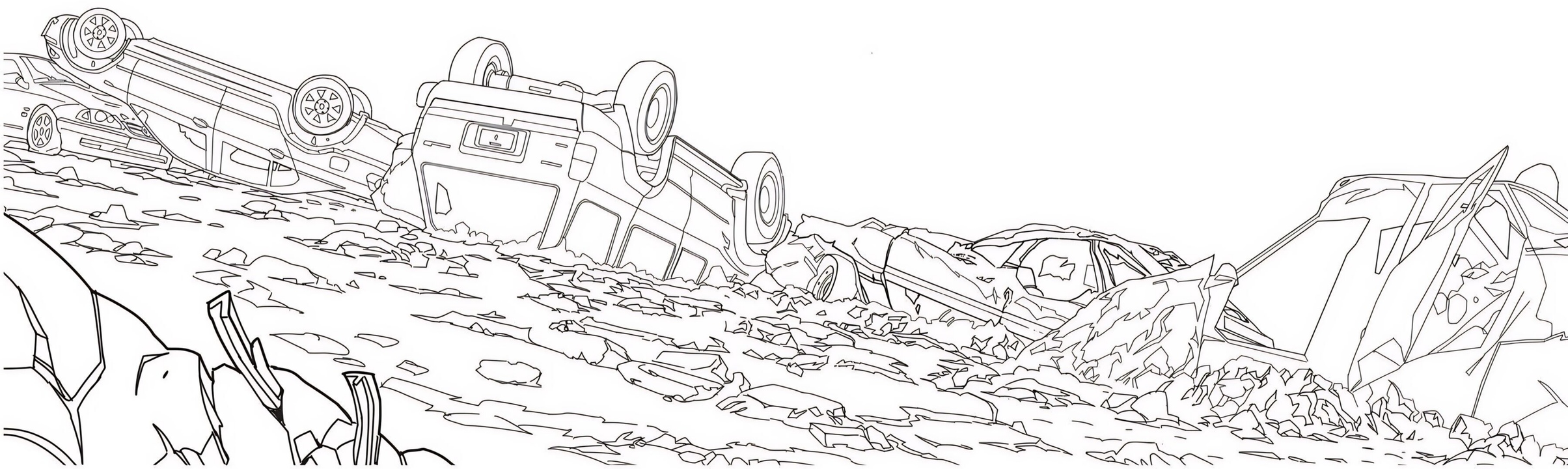
« Je me souviens d'une scène dans laquelle Mark est simplement en train de voler sans but », raconte Hong. « Son corps est en vol stationnaire, mais il se déplace quand même autour d'un bâtiment, avec la ville en arrière-plan, et ce bâtiment tourne très vite, parce que Mark ne bouge pas, il vole… Je suis vraiment sensible aux scènes de vol. Ça coupe toujours un peu le souffle, je trouve. »

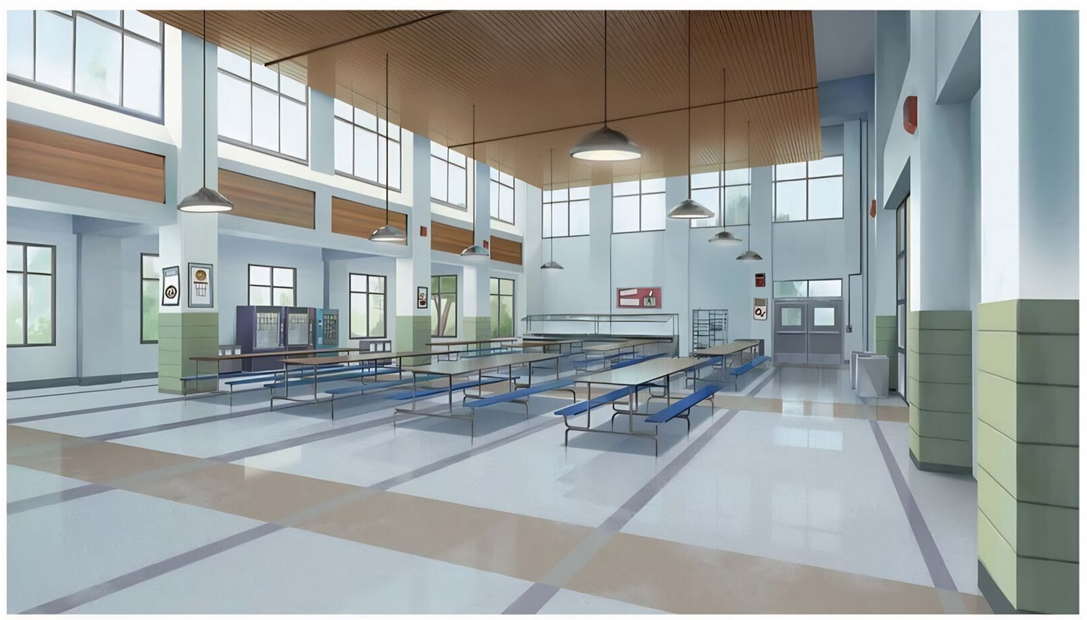
La façon dont un personnage interagit avec son environnement peut parfois impacter la conception du personnage en soi.

« Concernant les personnages, non seulement il faut qu'ils soient dans certains décors », illustre Hong, « mais il faut aussi que la théorie des couleurs corresponde. Par exemple, quand Mark Grayson se promène la nuit, dans une atmosphère avec peu de lumière, ou sur la Lune, l'ambiance de couleurs change. Ces questions ont un gros impact sur le rendu final. »

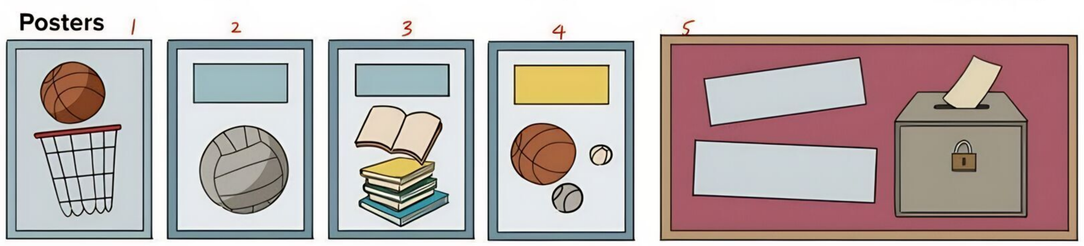
« Quand Omni-Man se rend sur la planète Flaxan… Celle-ci représentait un environnement très intéressant parce qu'il n'y avait que du rouge pur. »


INVI_101_ACT01_TK1_V4_20200511
EP TC: 01:05:23:05
EP FF: 0484+13
"Property of Skybound North, 2020/05/11"
INV_101_SQ01C_094_Tk1.mov
Tk1 - 20.05.04
E101 001C 0094 0006
Remplacer ce panneau par un panneau demi-tour.
Les panneaux de ce côté devraient être tournés dans l'autre sens.
Supprimer ce panneau.
Supprimer les feux de signalisation et les panneaux.
INVI_101_ACT01_TK1_V4_20200511
EP TC: 01:05:15:11
EP FF: 0473+03
INV_101_SQ01C_091_Tk1.mov
Tk1 - 20.05.01
E101 001C 0091 0062
Cf. ci-dessus.
Supprimé, cf. ci-dessus.



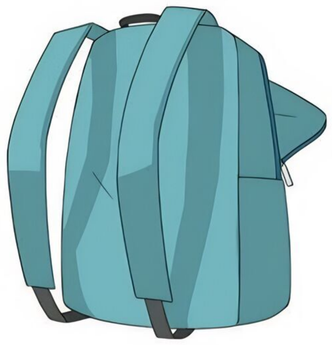


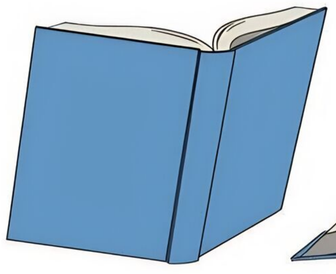
Posters

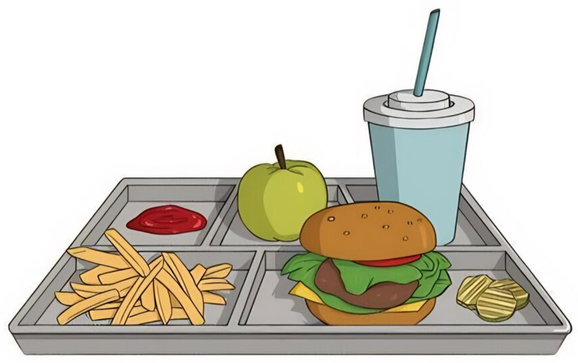


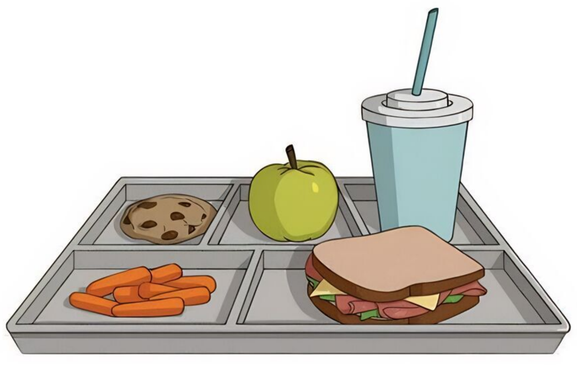
PRINCIPAL'S
OFFICE

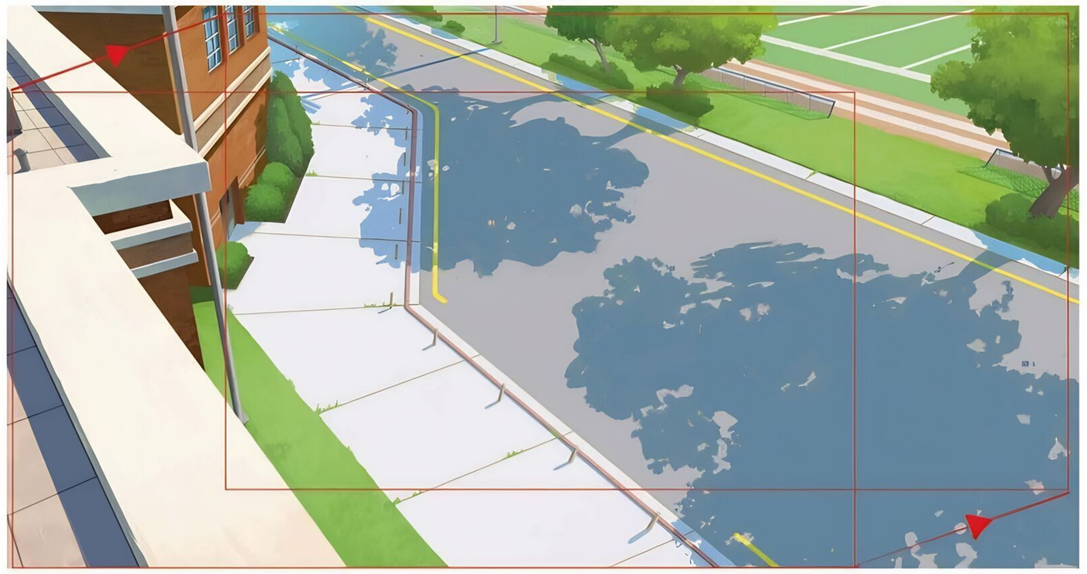
PRINCIPAL'S
OFFICE

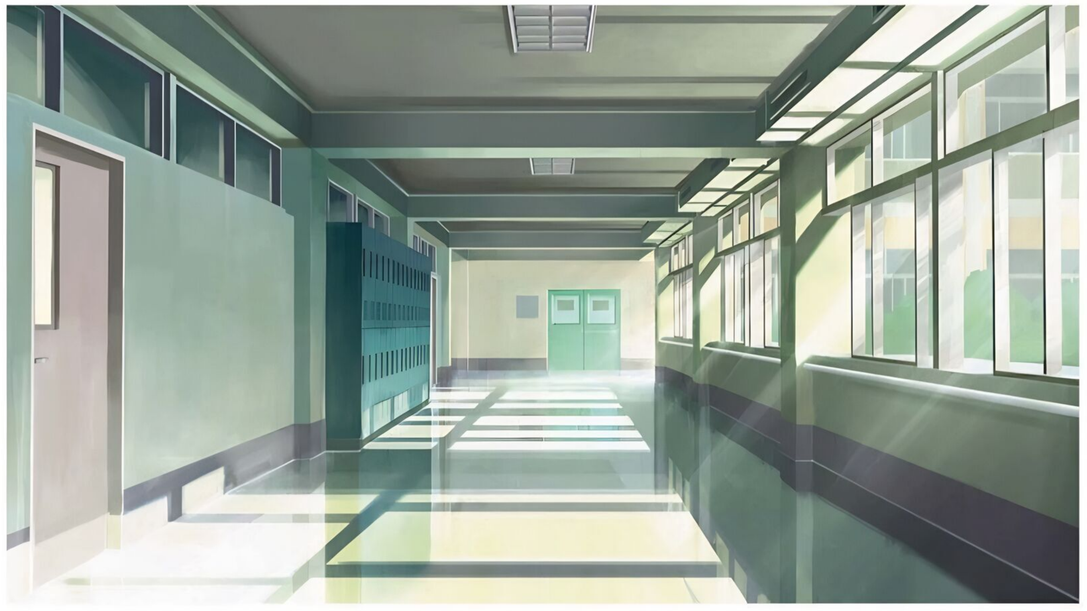












Sans porte de casier

Réf. Porte de casier

Illustration 1

Illustration 2

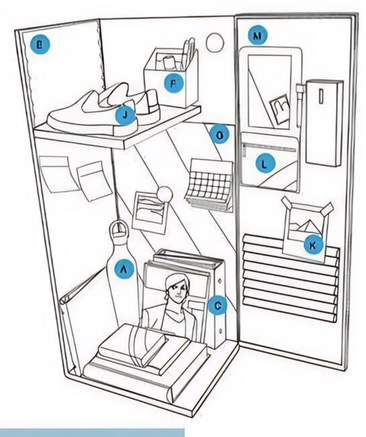
Illustration 3

Illustration 4

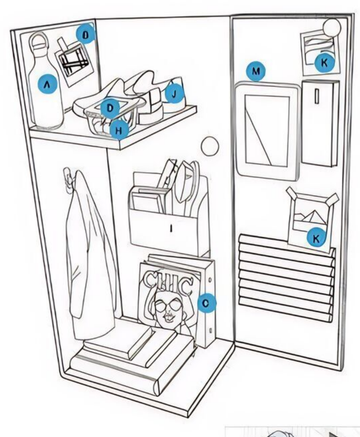
Illustration 5

Illustration 6

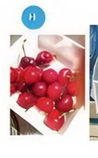
1



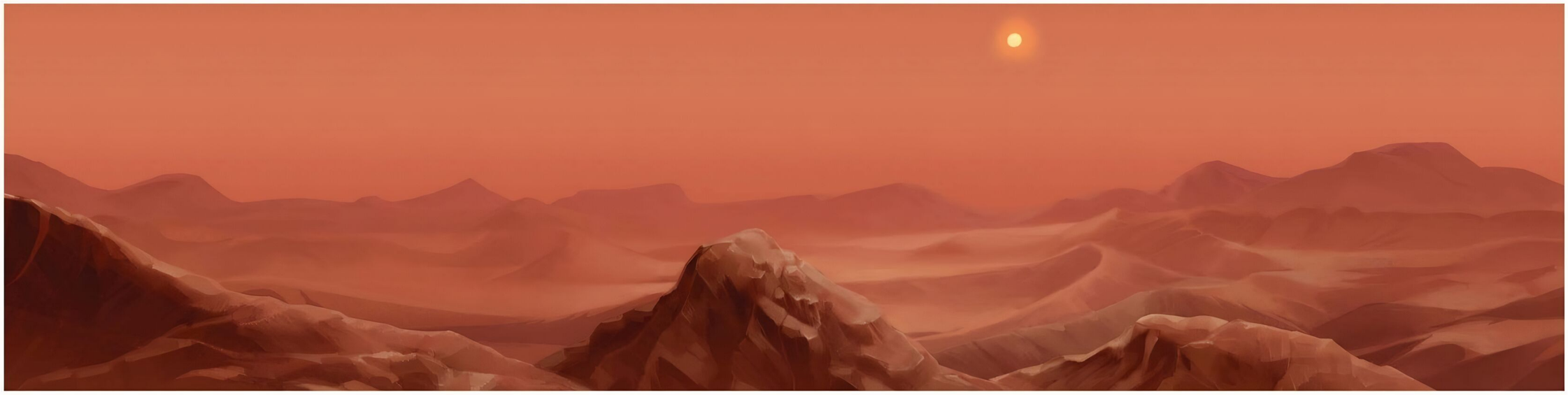
2

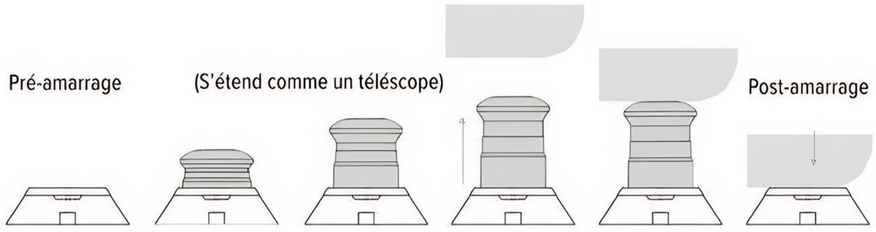


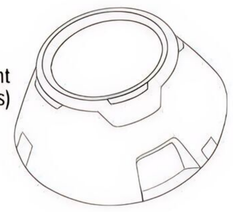
Référence principale

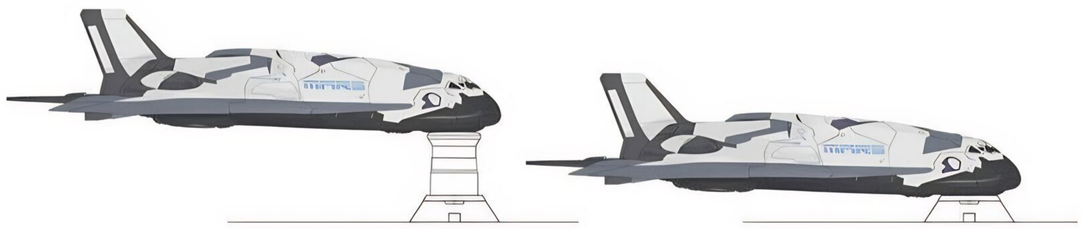


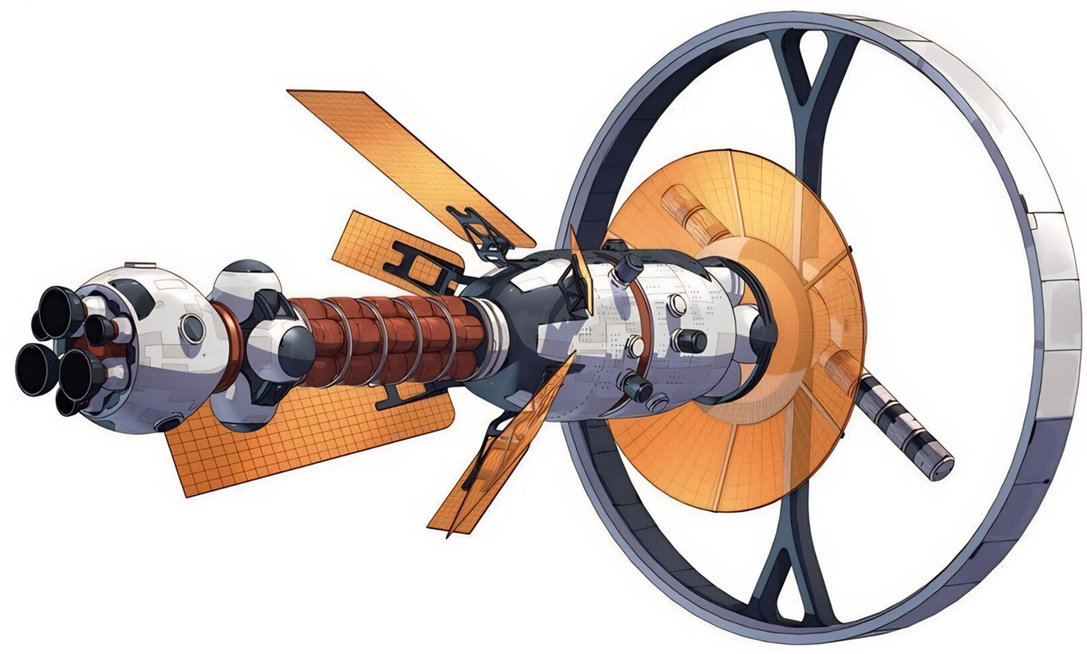
Réf. Storyboard

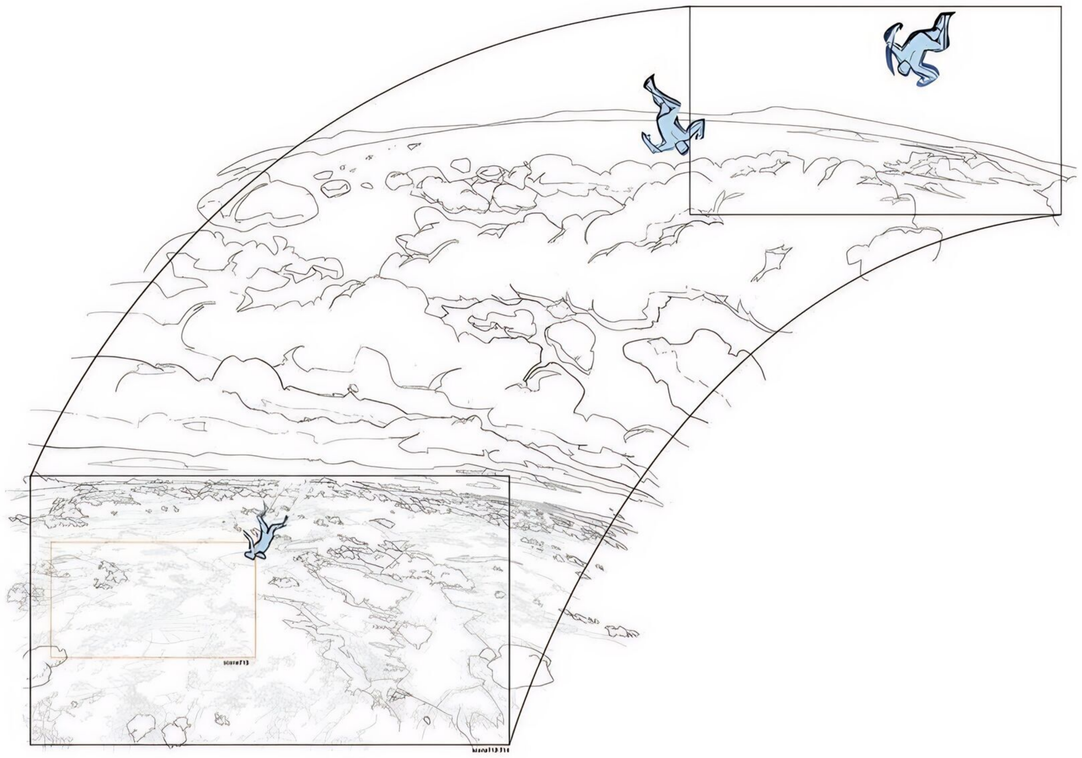


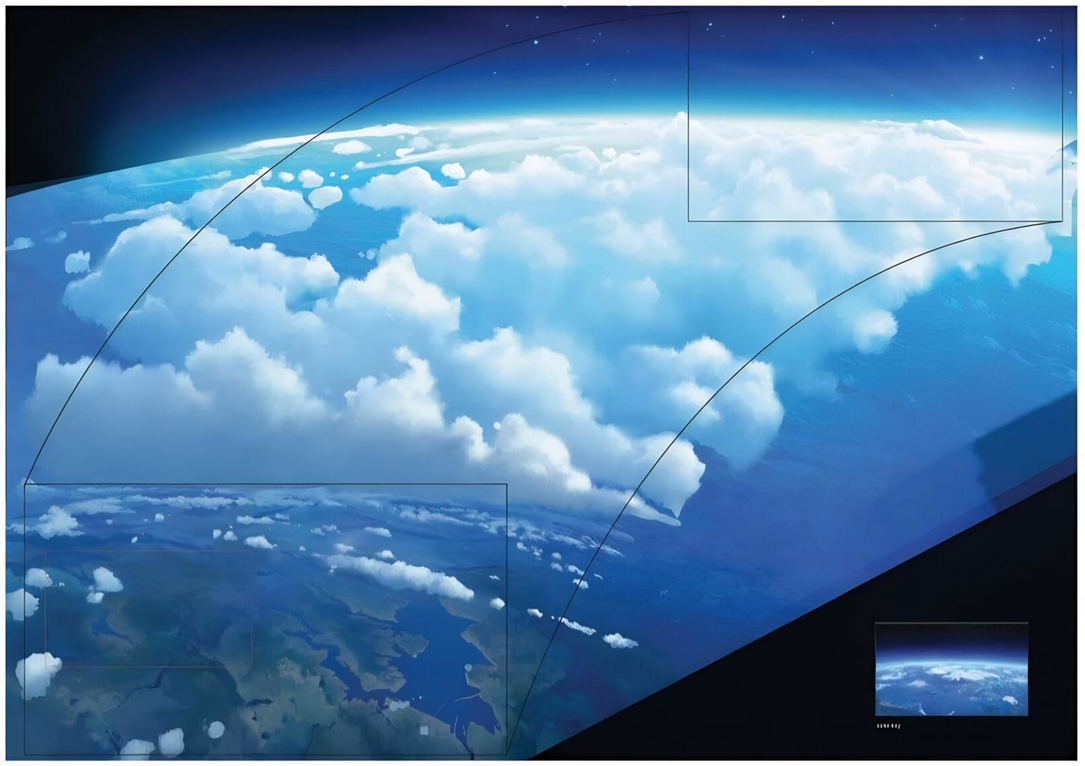

Pré-amarrage
(S'étend comme un téléscope)
Post-amarrage

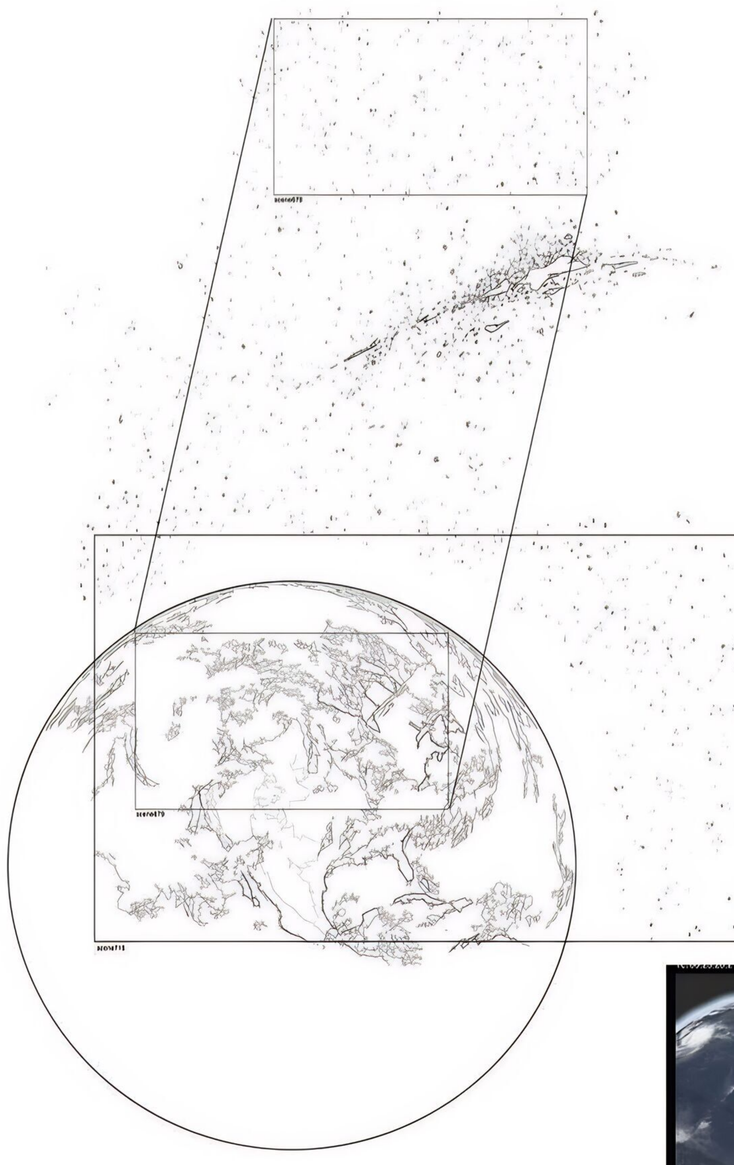

Base pour le quai de débarquement
(symétrique des deux côtés)

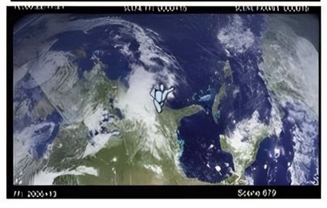


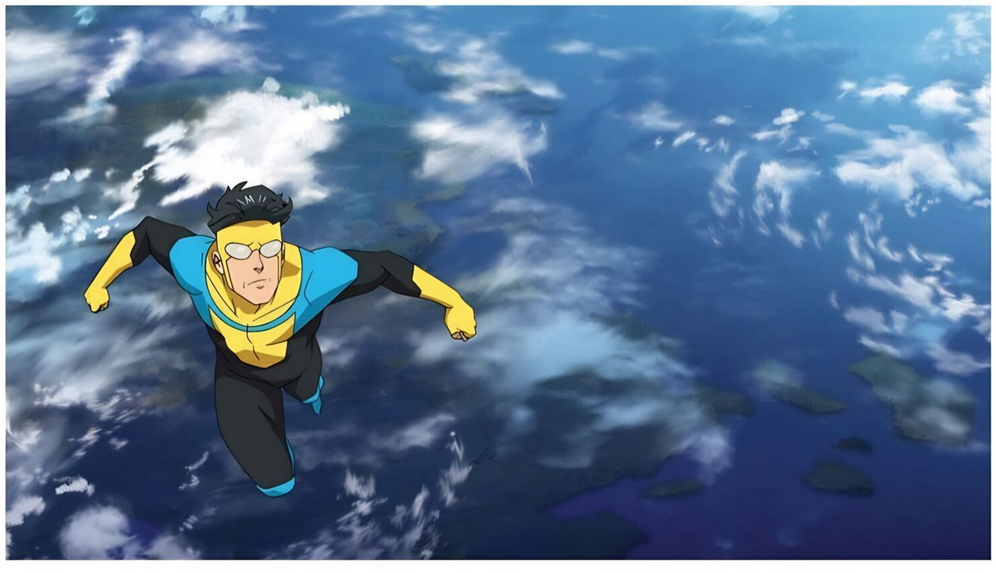






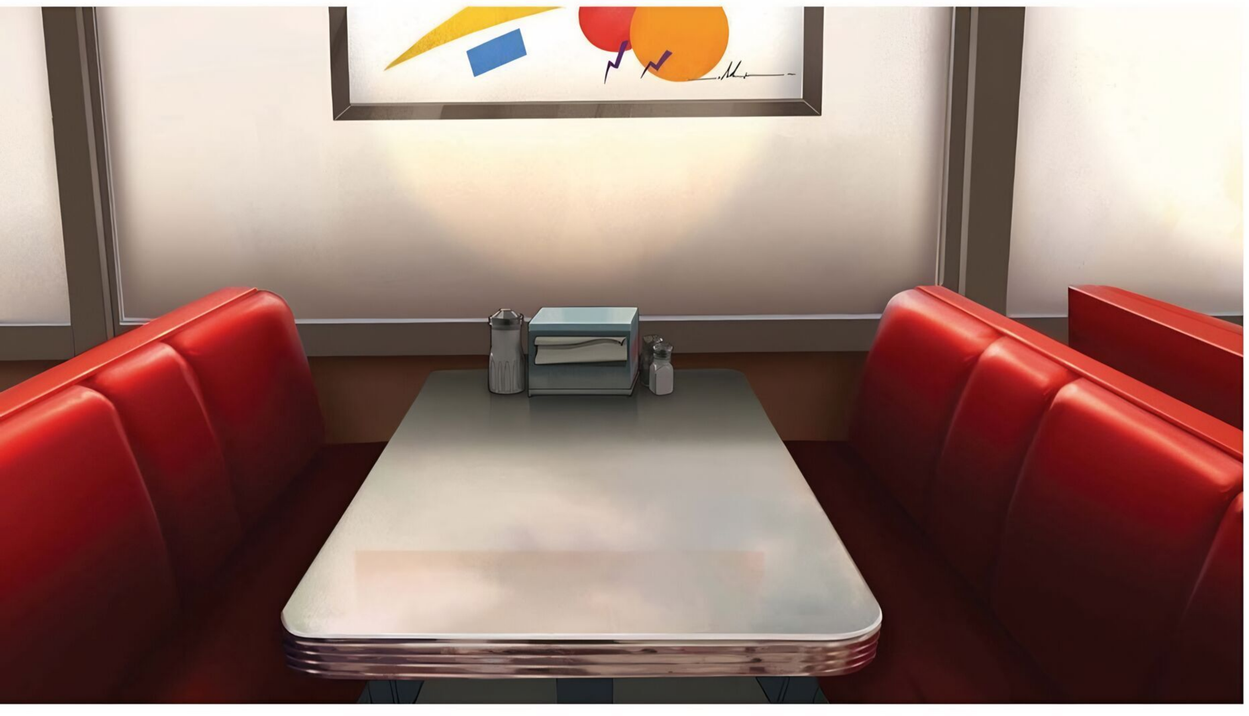






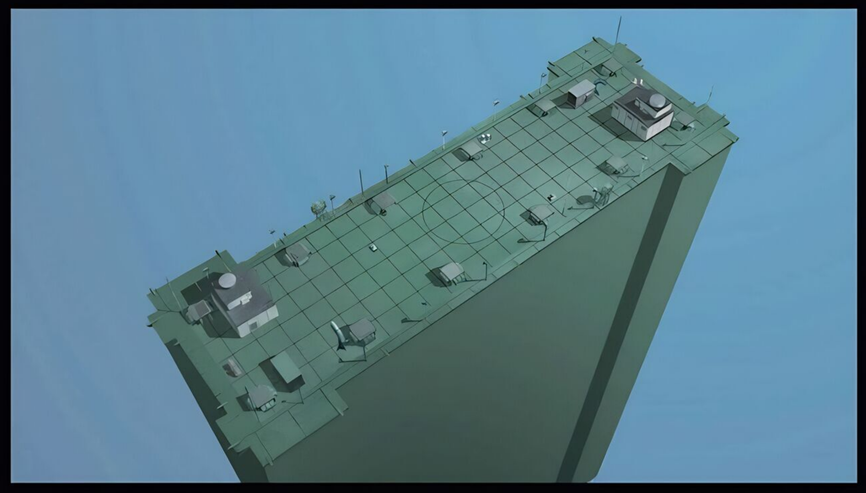
BM
BURGER MART
BM
BURGERMART

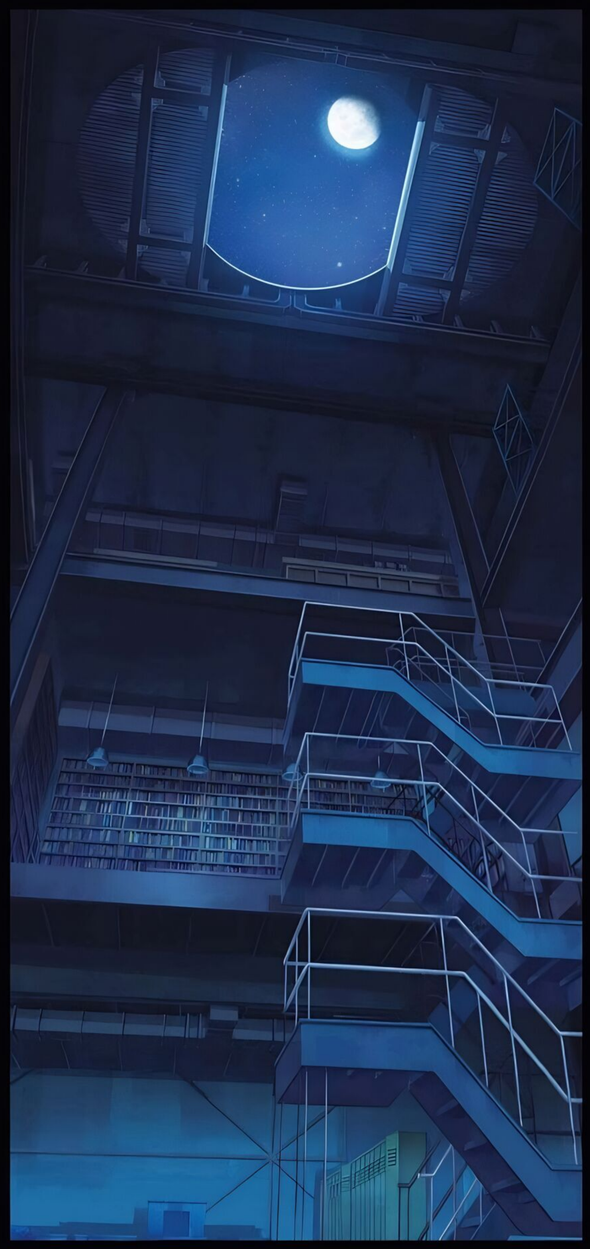
BM
BURGER MART
BM
BURGER MART
STOP

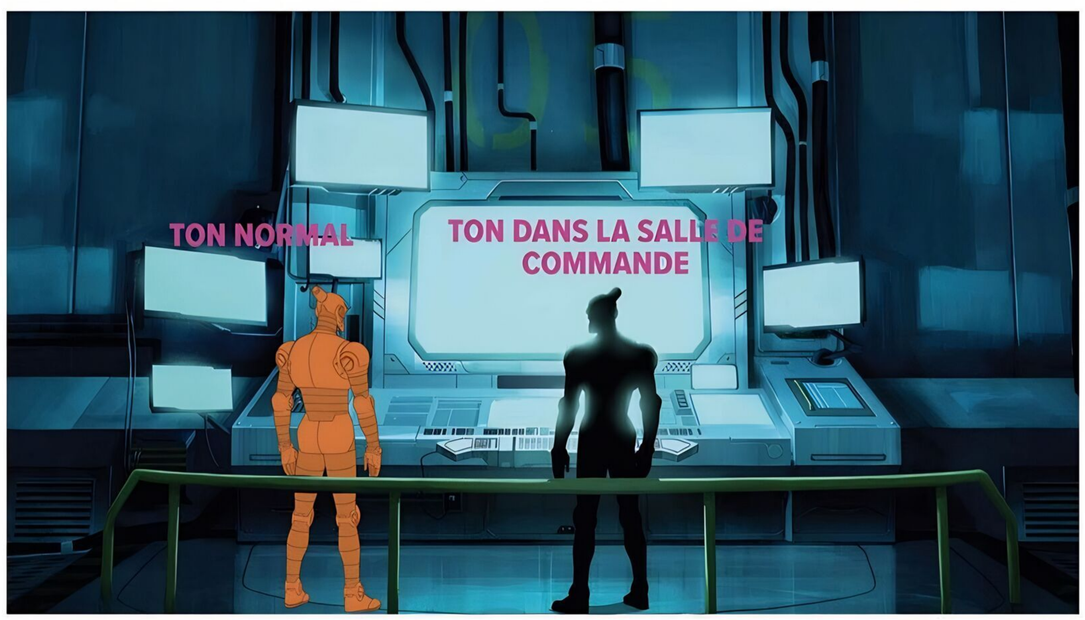


BM
BM
BM
BURGER MART
BM
BM

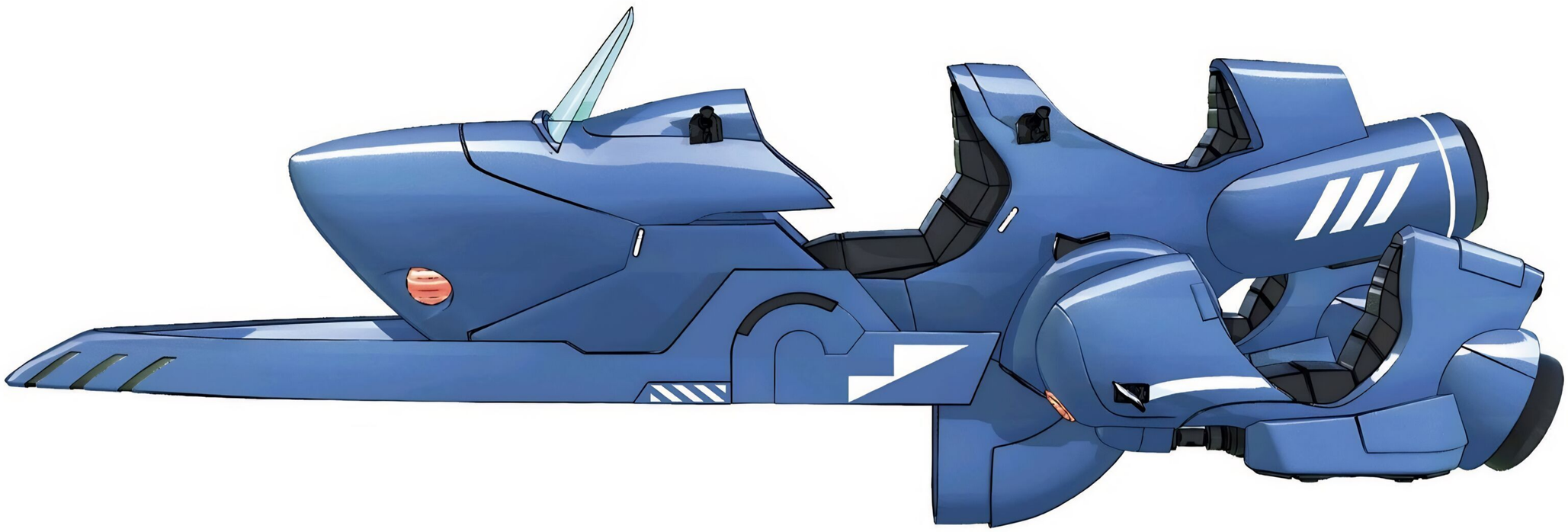
0 · 24

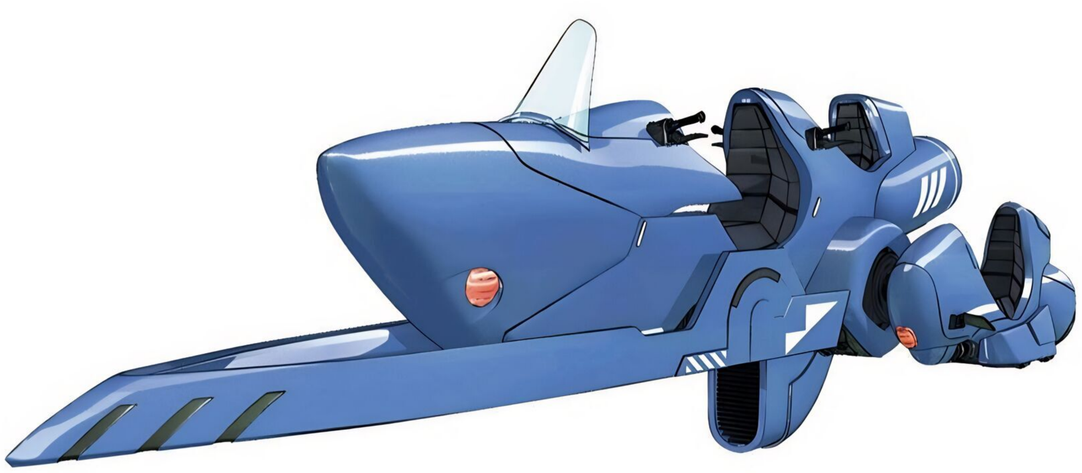


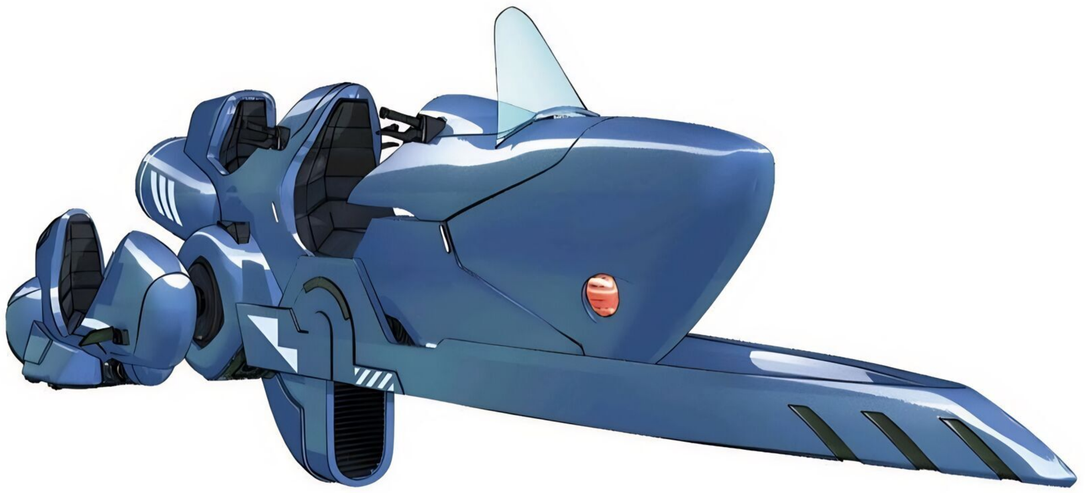


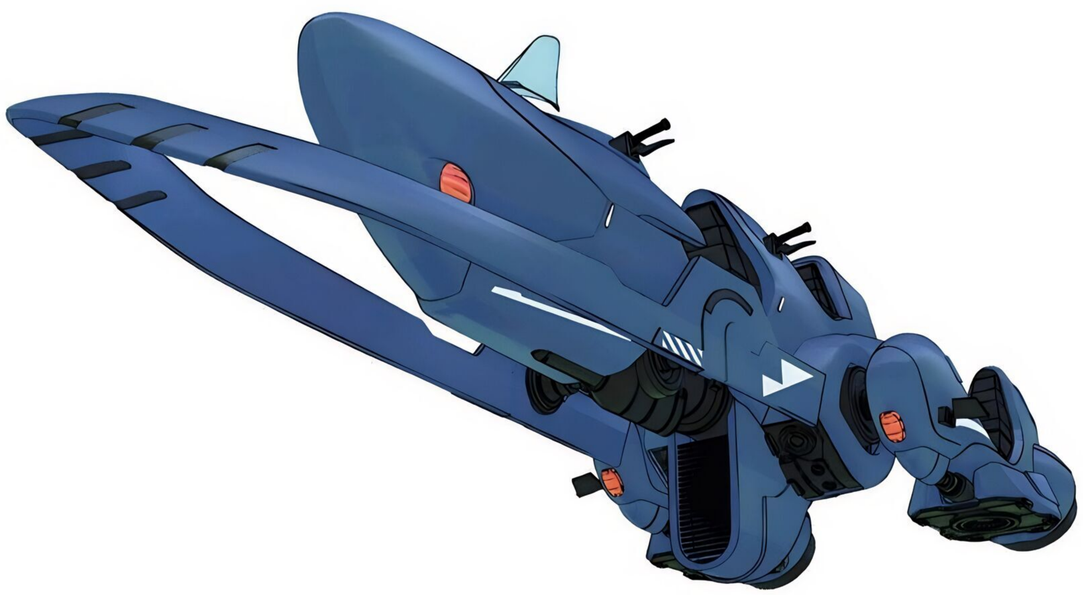


La silhouette de Robot se distingue entièrement du fond. Il faudrait ajouter un éclat venant des écrans pour qu'il ait l'air moins aplati.









Tous les décors ne sont pas forcément aussi fascinants que la Lune ou des dimensions parallèles, mais avec le bon design, même le lieu le plus banal peut devenir vraiment extraordinaire.

« Je suis plutôt content de voir ce qu'on a fait de la maison des Grayson », confie le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker. « Parce que c'est assez différent des comics. »

Il était nécessaire d'opérer des changement sur le foyer des Grayson, à cause de la construction… peu orthodoxe de la maison dans la BD.

« J'adorais ça dans les comics », avoue Kirkman. « Si vous y prêtez attention, la maison des Grayson n'a absolument aucun sens. Je pense que je n'ai pas arrêté d'en repousser les limites au fur et à mesure de l'intrigue. Plus tard, je me suis dit : "Bof, on s'en fout. Il y a une porte là. On s'en fout ! Il y a une fenêtre ici… Il y a un escalier dans la cuisine, il y en a un autre dans le salon… Essayez de trouver la salle à manger. Vraiment, personne ne sait où se trouve cette putain de salle à manger… Il y a des salles desquelles on peut voir le salon à travers la cuisine, mais ces salles ne sont pas alignées." »

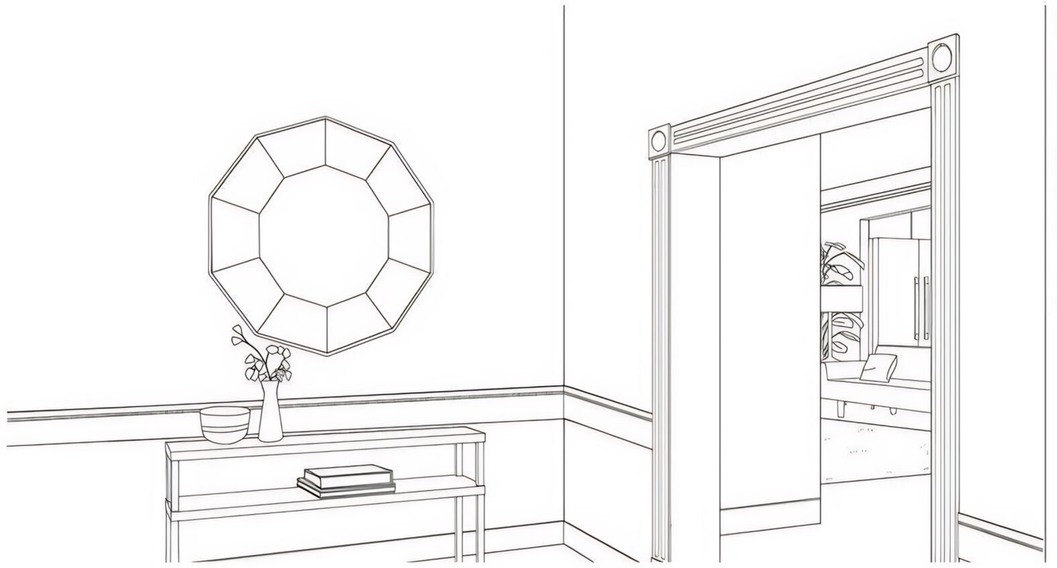
Walker compare la conception de la maison dans les comics aux architectures improbables qu'on retrouve dans les feuilletons classiques. C'était un élément amusant que Kirkman aurait adoré conserver dans la version animée.

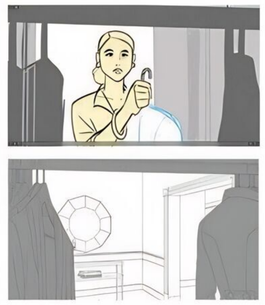
« Je n'ai pas lâché l'équipe en charge de l'animation », raconte Kirkman. « "Vous pouvez créer une maison à la M. C. Escher, qui n'aurait aucun sens ? Dans laquelle on ne saurait jamais où se trouvent les choses ? Et est-ce qu'on peut la placer telle quelle dans la série ?" Mais ils ont résisté et ont réussi à faire en sorte qu'elle soit cohérente. »

« Je pense que c'est un peu plus dur à faire en animation », explique Walker, « puisqu'on a des personnages qui bougent de pièce en pièce plutôt que d'y apparaître d'une case à l'autre. »

Et cette cohérence ne concerne pas seulement les maisons et les quartiers généraux, tous les objets qui peuplent chaque scène doivent aussi être créés pour habiller harmonieusement cet univers. Dans certains cas, le style des accessoires qui apparaissent dans chaque scène est détaillé dès l'étape du scénario pour orienter les dessinateurs dans la bonne direction.

« Le scénario décrit des choses très spécifiques, du genre "Mark a un sandwich dans cette scène. Il essaie de le manger. Le sandwich se casse en deux" », développe Racioppa. « À d'autres moments, le scénario demande des technologies très spécifiques. C'est le cas au début de l'épisode deux, quand l'AGD essaie de ressusciter les Gardiens, avec tout cet équipement. Ils branchent la tête d'Immortel à un truc pour maintenir sa circulation sanguine. Ils arrosent Aquarius avec d'autres trucs pour préserver l'humidité de ses muqueuses. Toutes ces choses ont vraiment été écrites dans le scénario, puis l'équipe créative les a créées. »





Tout, du mobilier de la maison familiale aux ordinateurs de l'Agence de Défense Globale, a dû être soigneusement pensé et conçu pour correspondre au style de l'environnement dans lequel ces accessoires allaient apparaître. Il était aussi important de créer des liens crédibles entre un personnage et ses affaires personnelles ou ses créations.

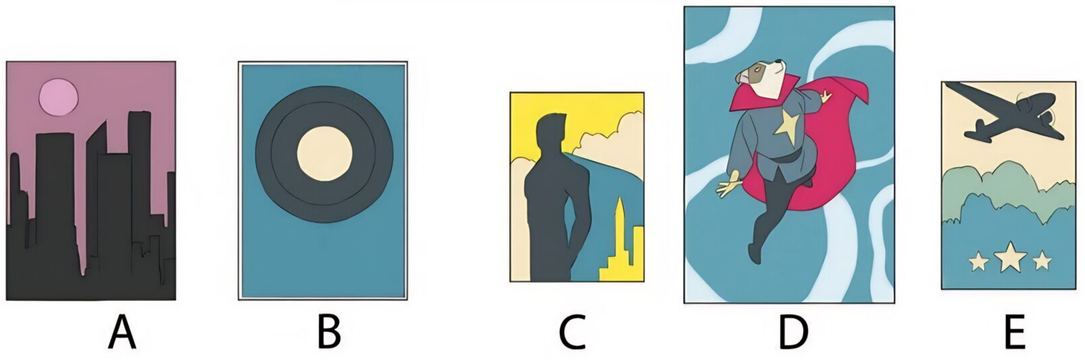
« Le drone et la moto volante de Robot doivent renvoyer à son esthétique, à son design », raconte Racioppa. « Ça ne doit pas ressembler à un drone de chez Sony ou autre. Ça doit avoir l'air d'avoir été construit par Robot. C'est Robot qui a construit la moto volante. Sa technologie doit ressembler à son esthétique propre. »

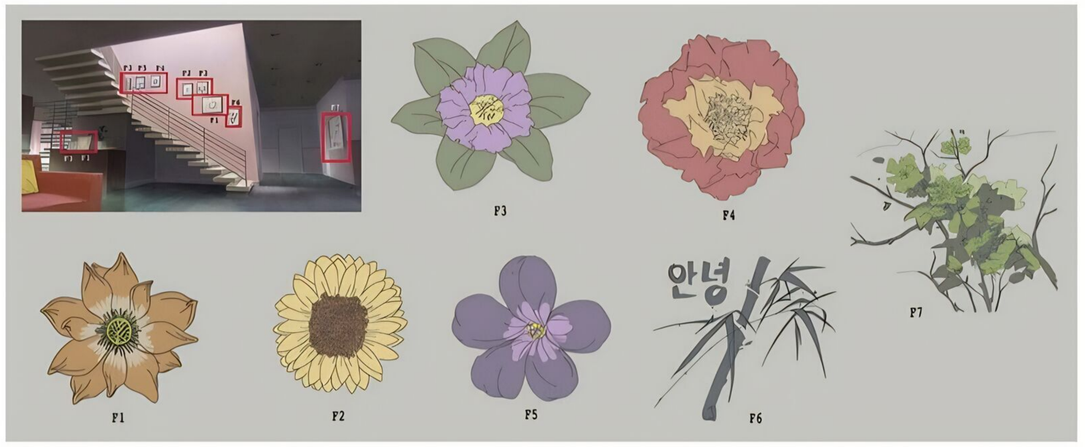
« Si on voyait une pile de débris issue de la destruction d'un des drones de Robot et une autre issue de la destruction d'un autre ennemi mécanique, on doit pouvoir distinguer les pièces des créations de Robot et celles de ses opposants », explique le *character designer* Nate Bellegarde.

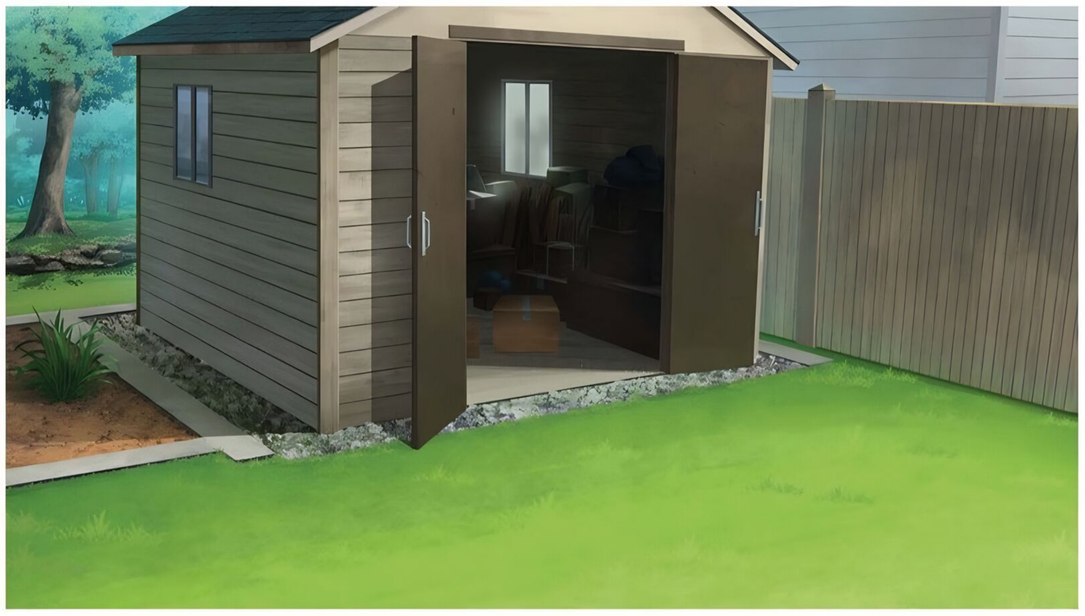
« Et on essaie de suivre ce principe avec la plupart des personnages », rebondit Racioppa. « Un soldat suréquipé de l'ADG et la prison de l'ADG doivent avoir une esthétique commune. C'est quelque chose dont on parle dans le scénario, et puis l'équipe créative travaille à partir de ces éléments. Ce sont les premiers à essayer de suivre ce principe. »

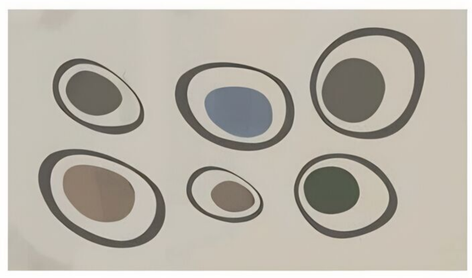
A
B
C
D
E
Bureau
Sol & Étagère
Commode
Sans le lit, pour
montrer les objets

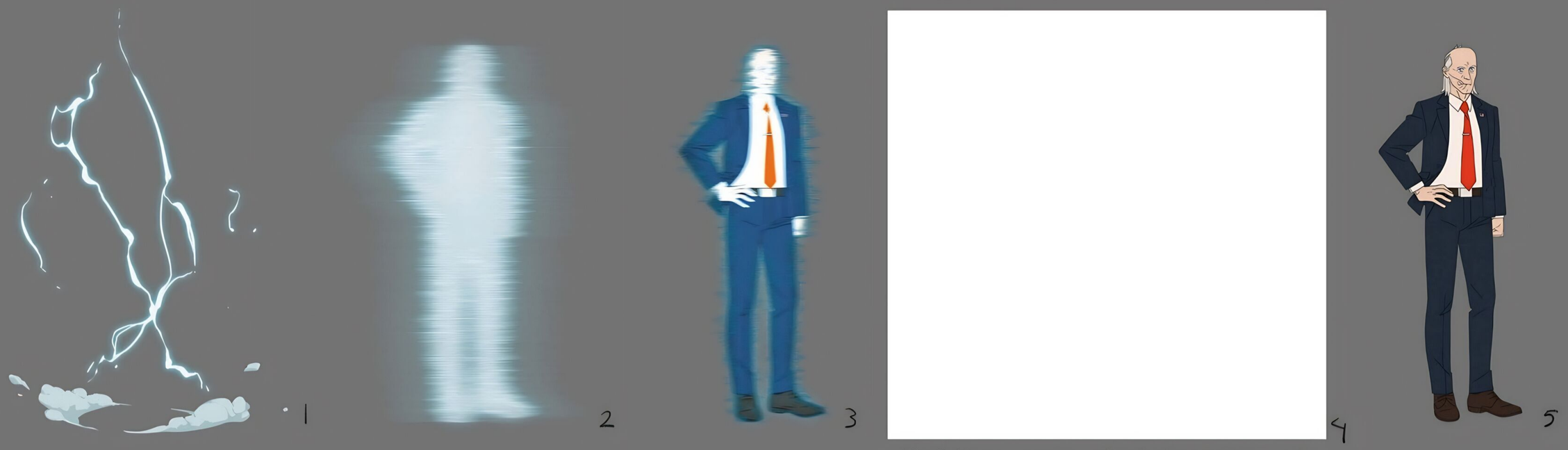
A
B
C
D
E


A
B
C
D
E

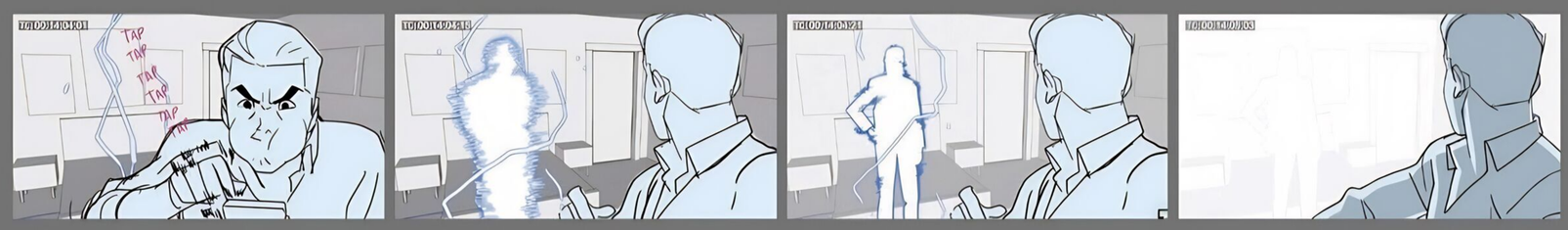

F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
안녕

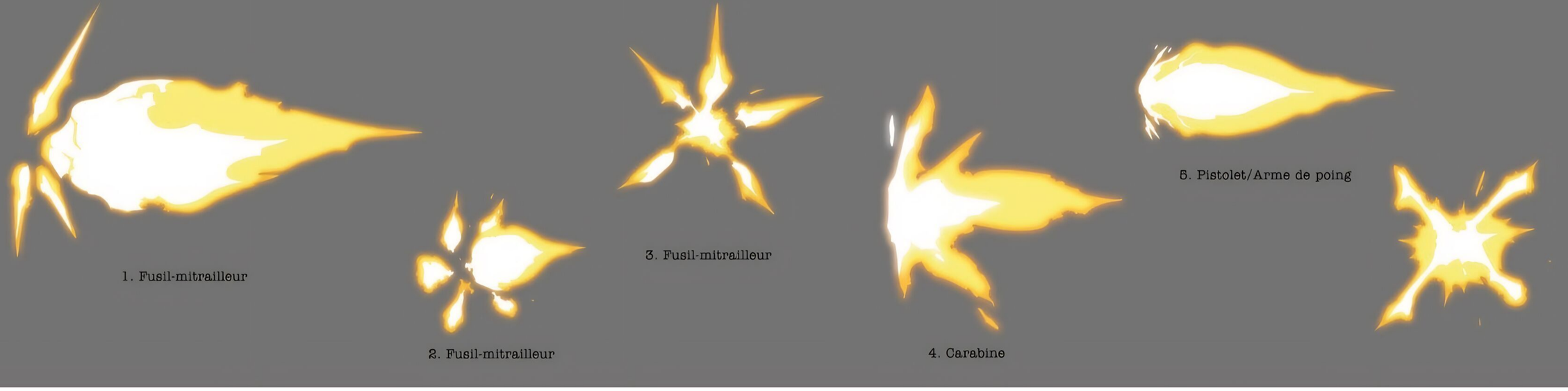


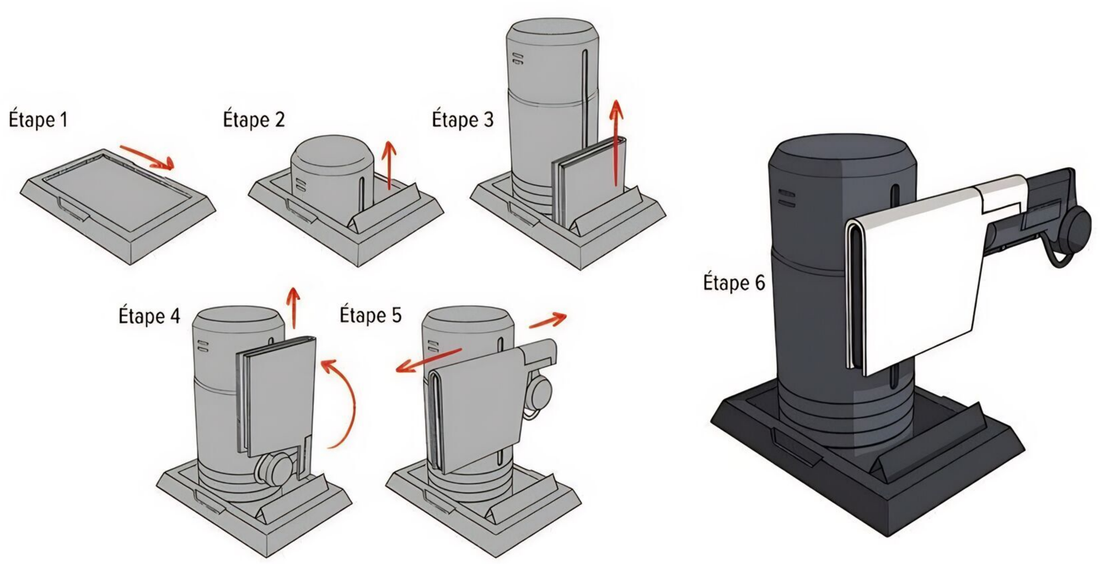


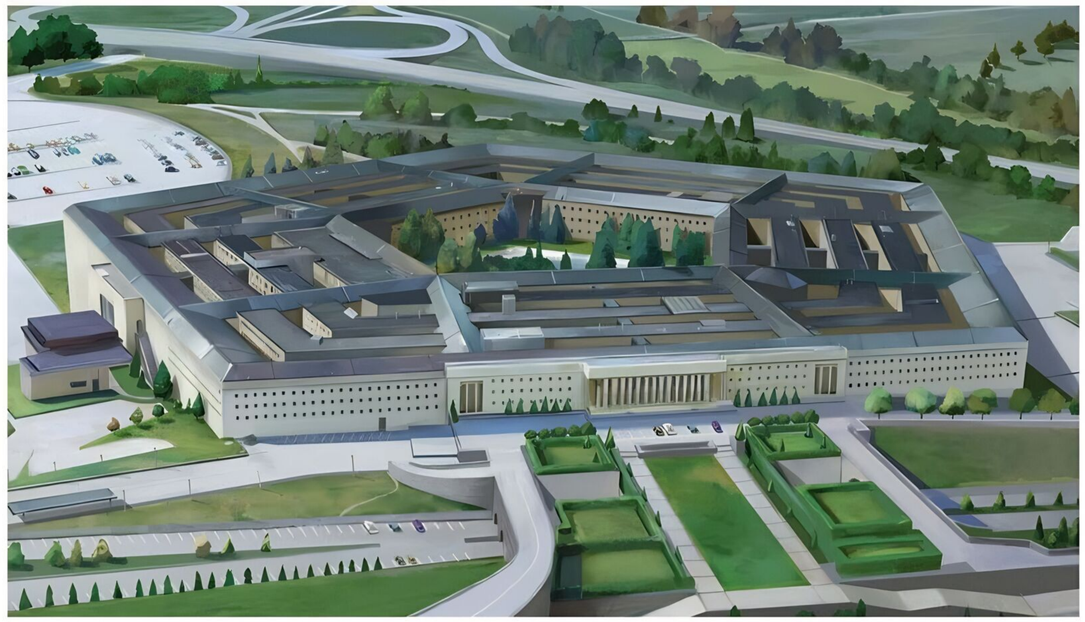


Flash blanc avant que Cecil n'apparaisse, uni.

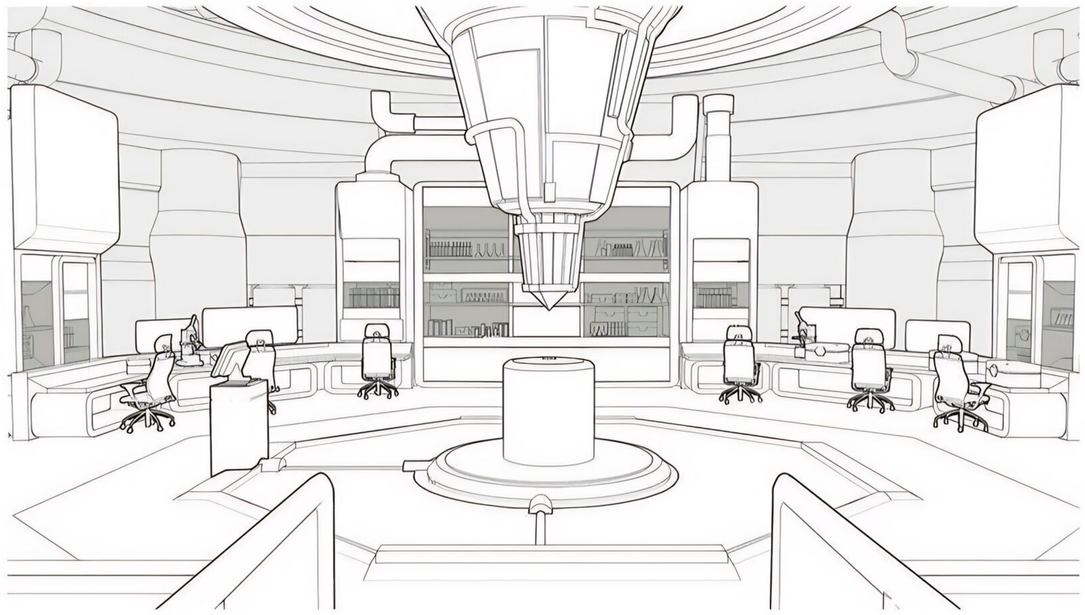


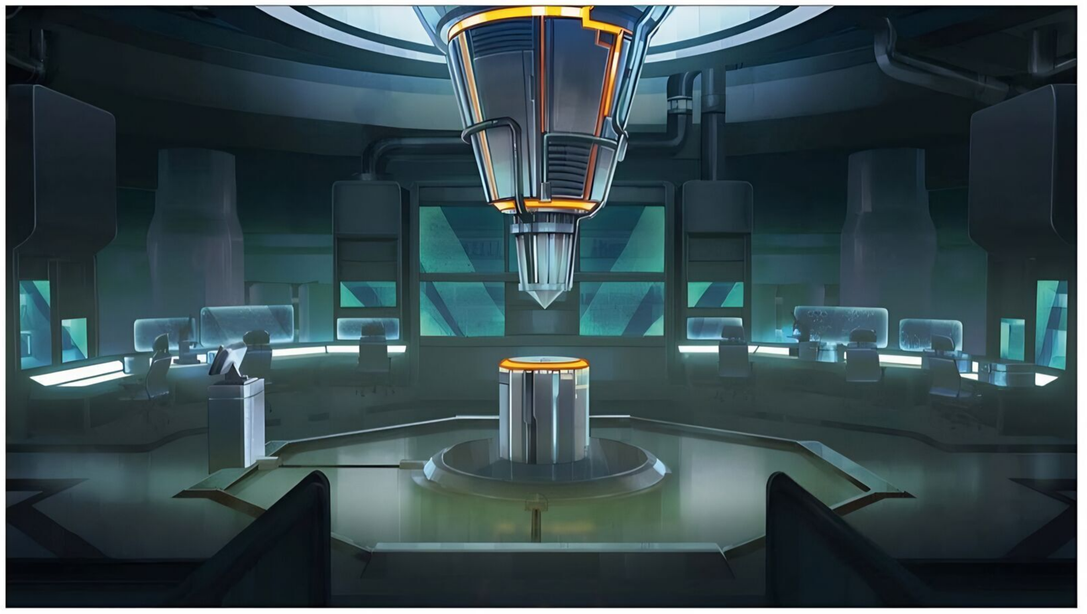




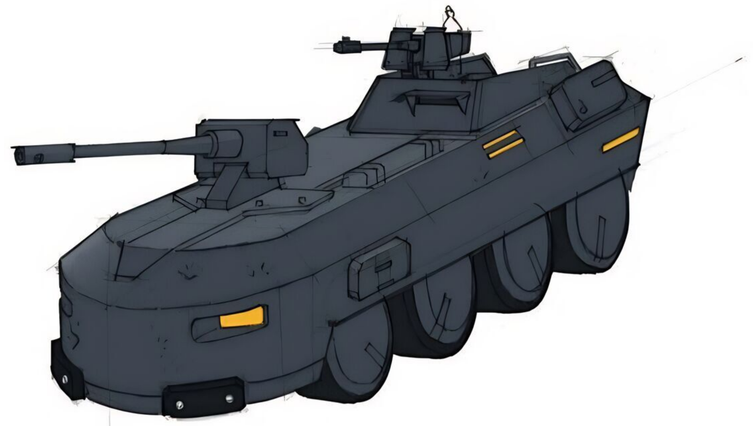


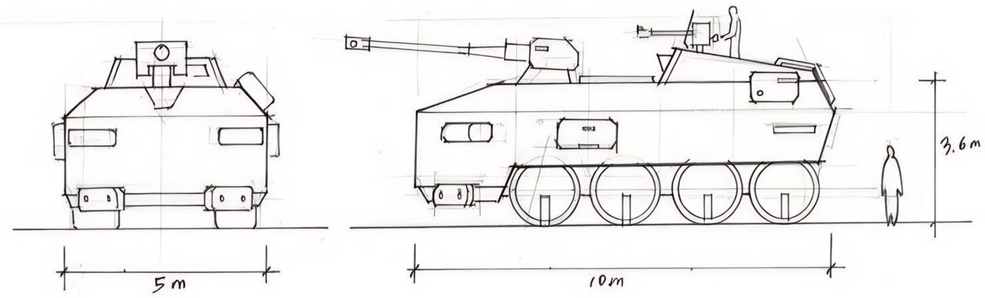
UNITED STATES
PENTAGON
Parking in Rear

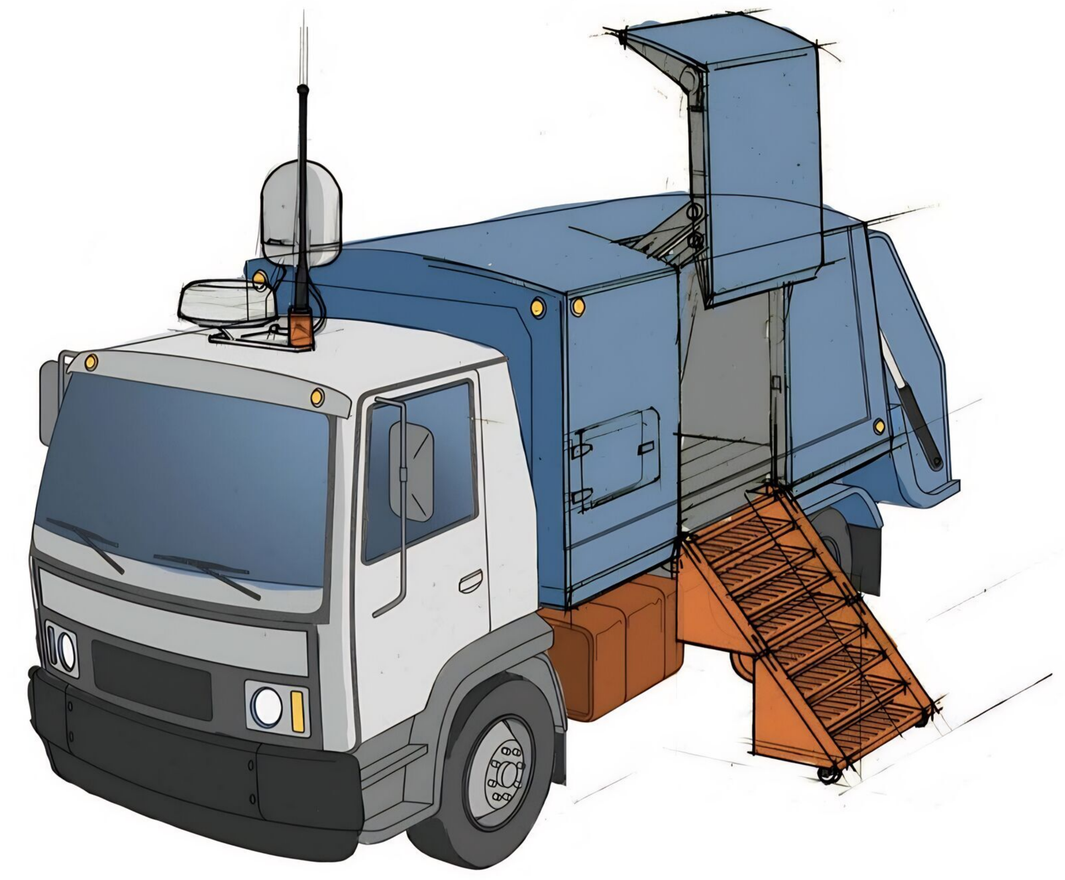


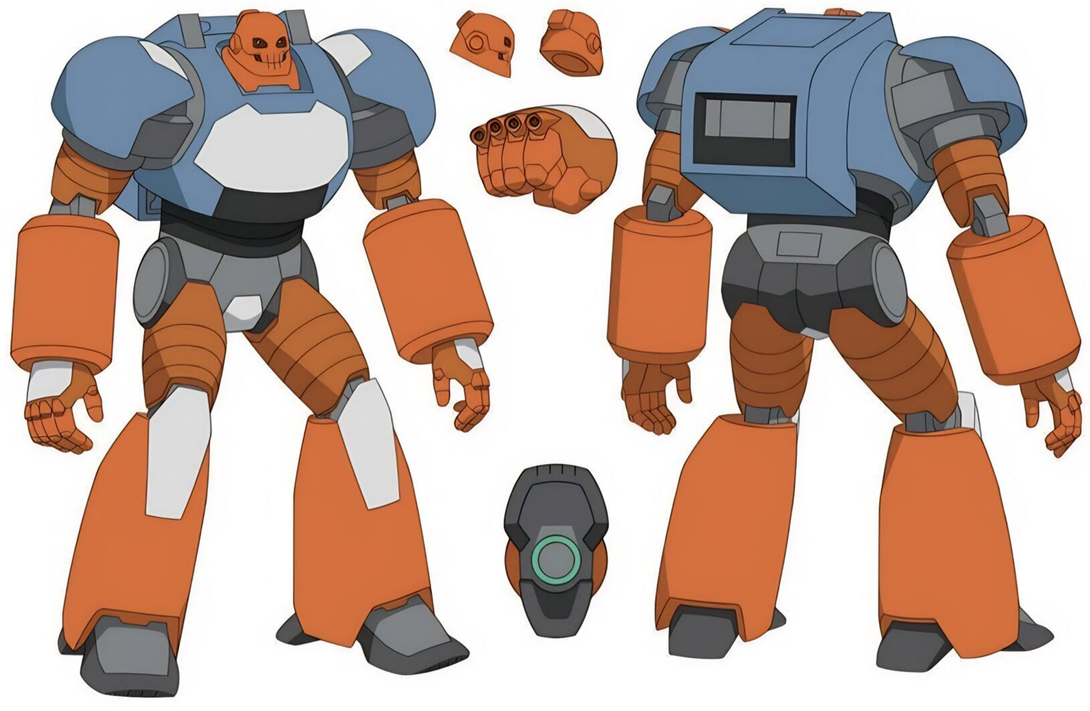


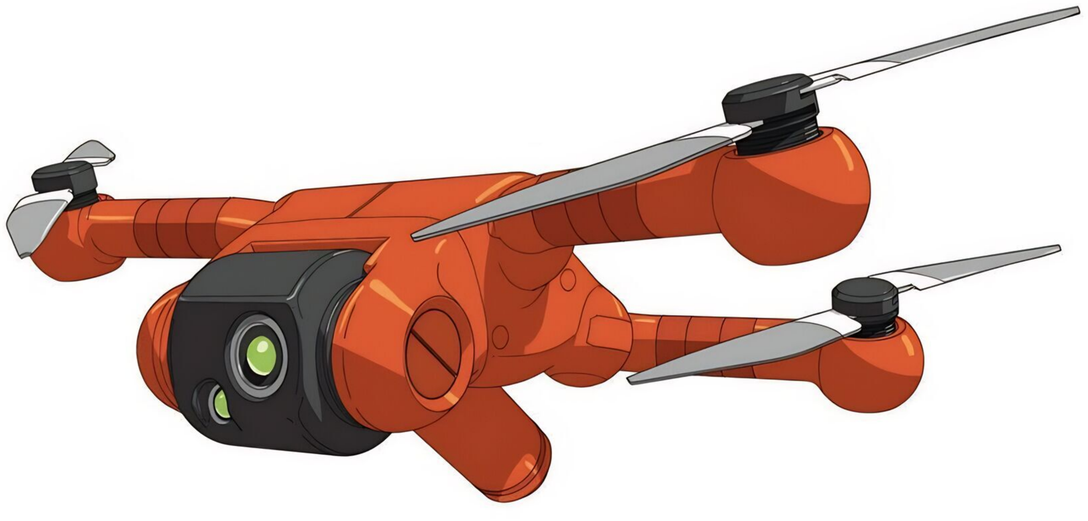
POLICE

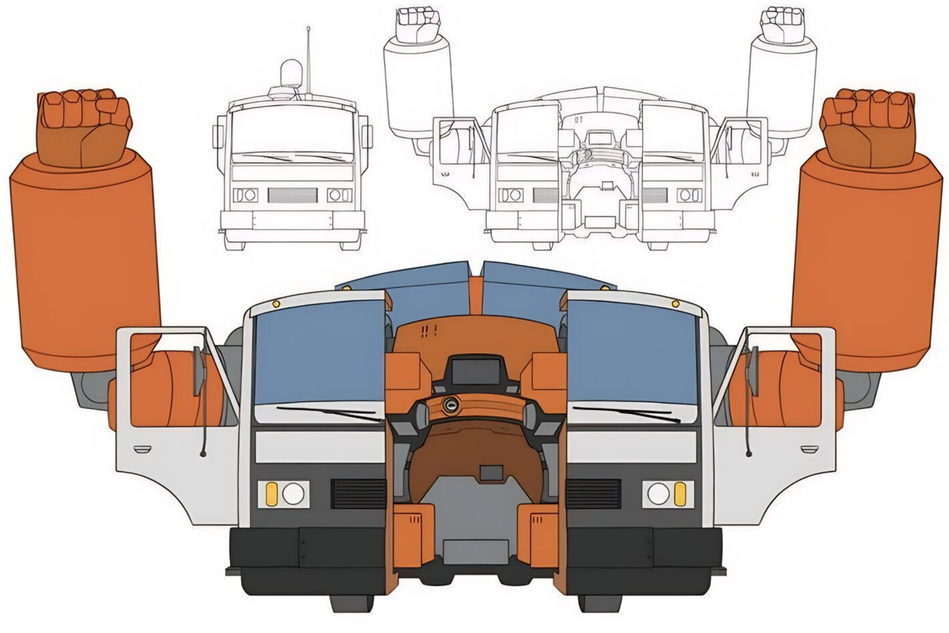


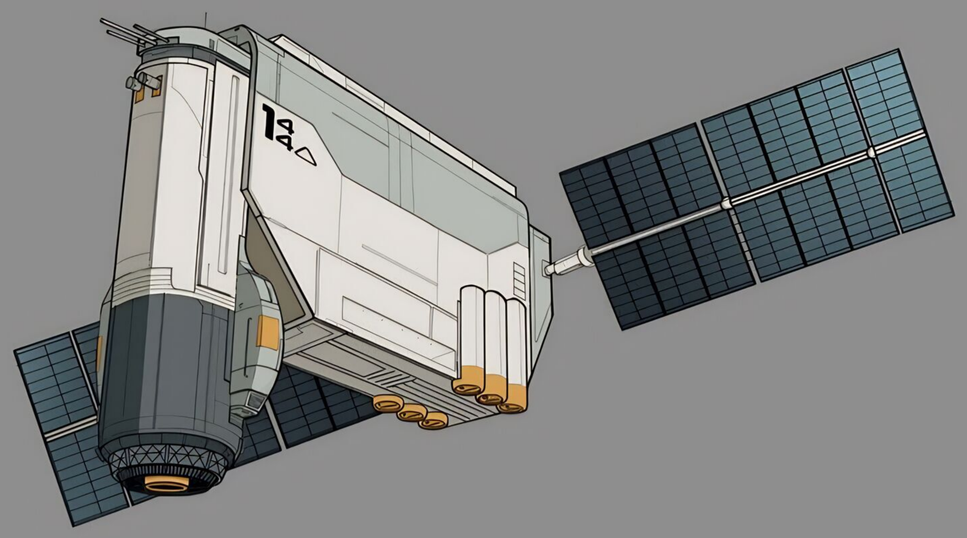

5m
10m
3.6m

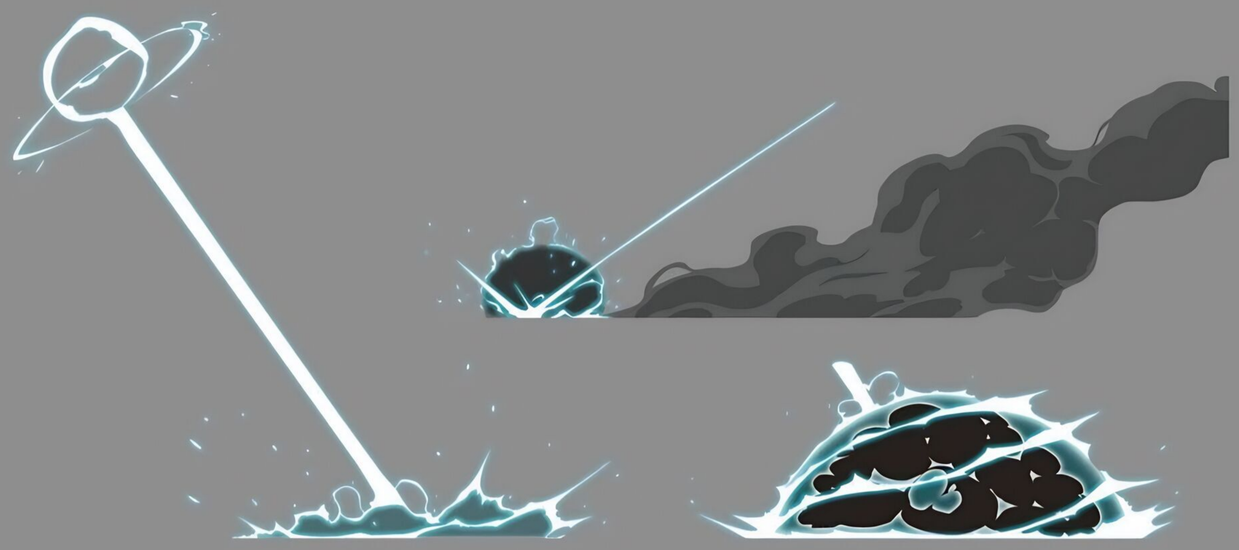


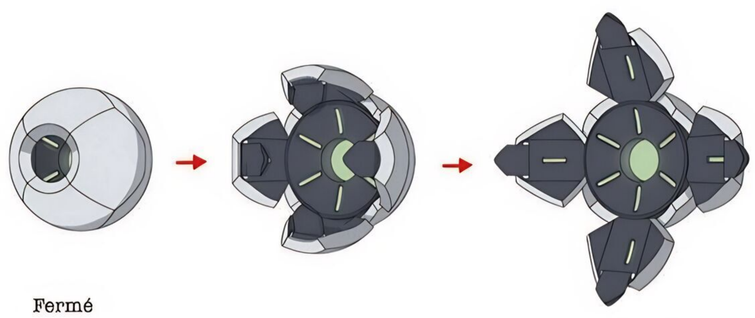








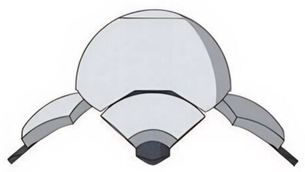




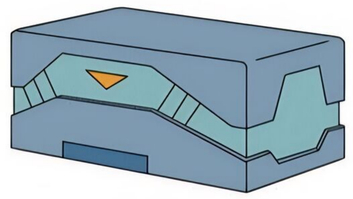
Fermé

Ouvert

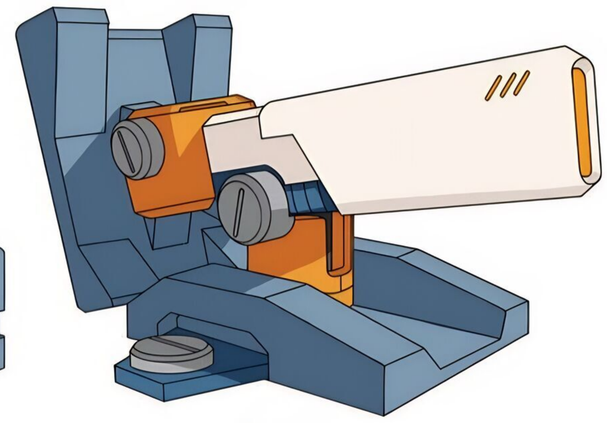
Côté, fermé



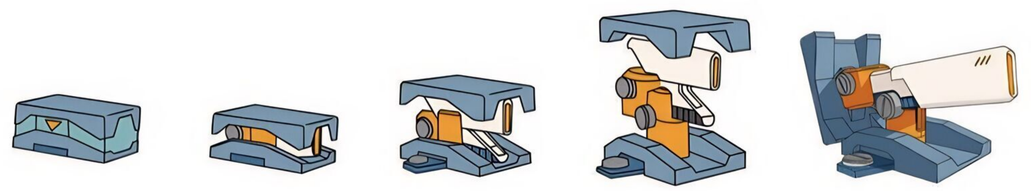
Côté, ouvert



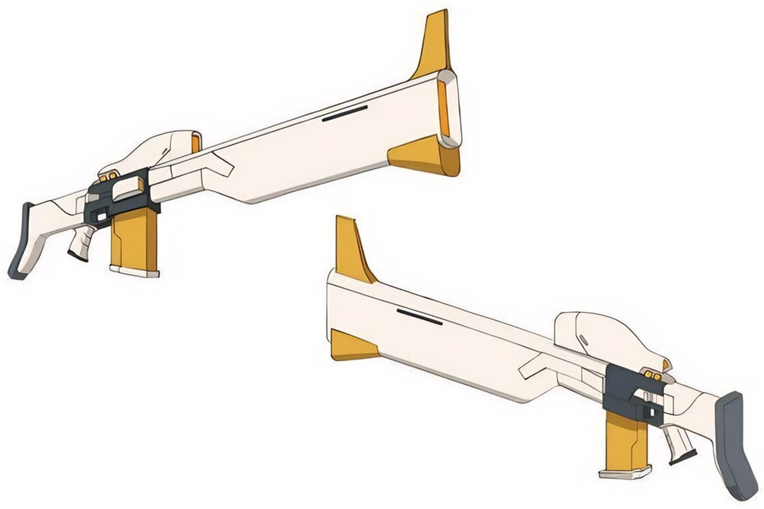
Fermé

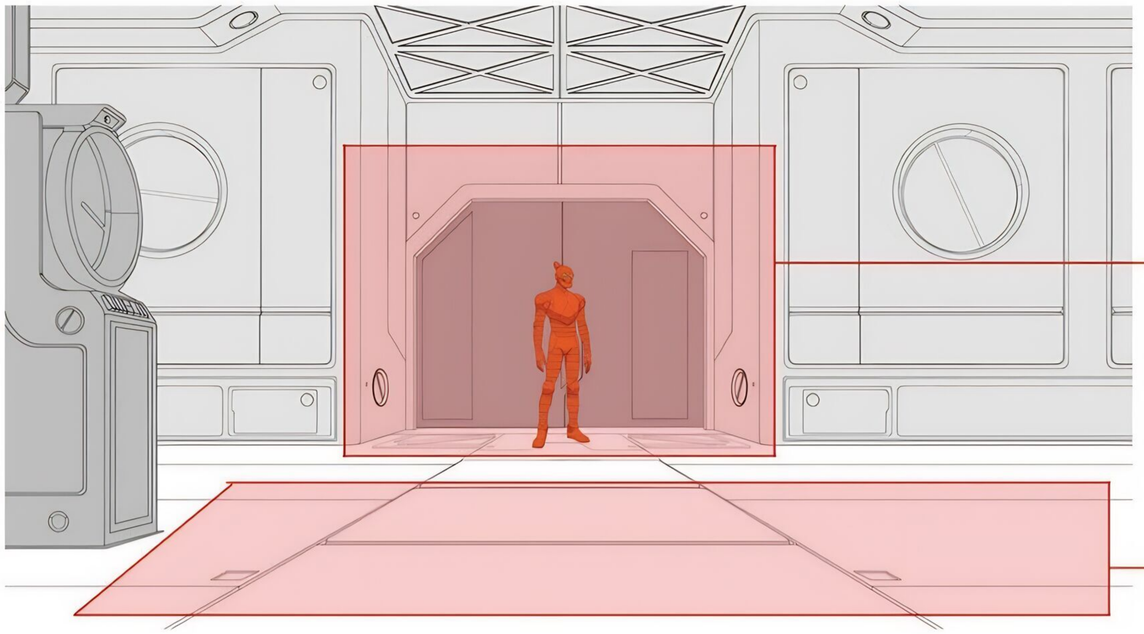


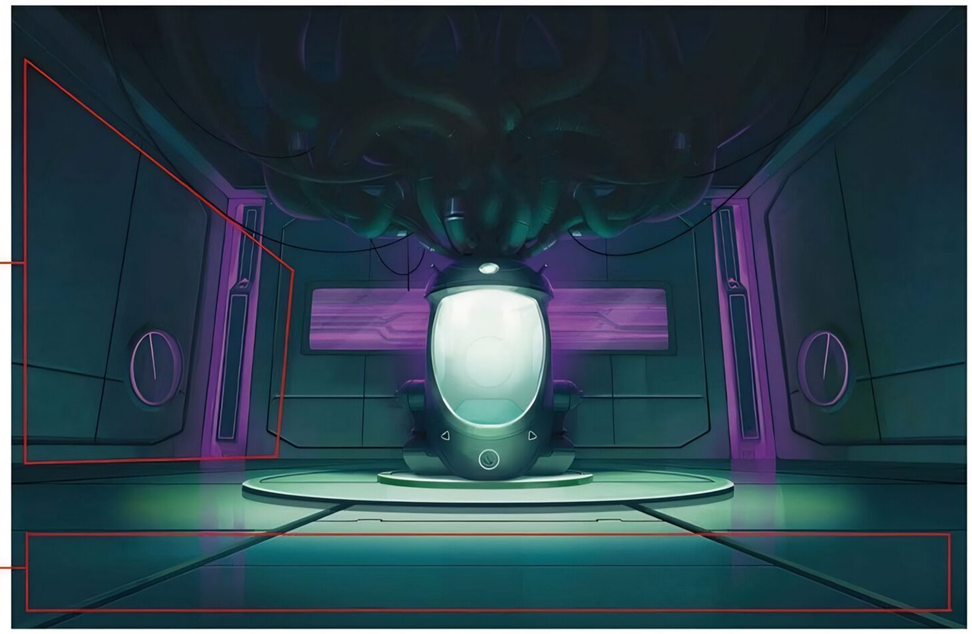
Ouvert

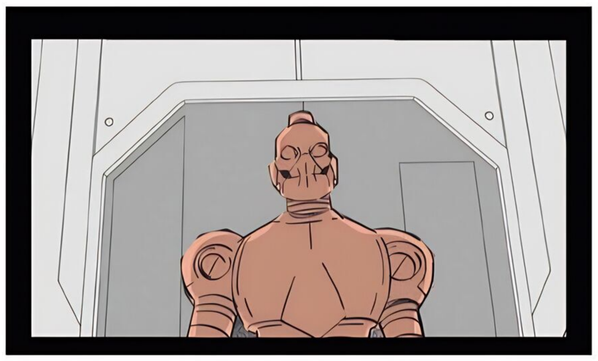


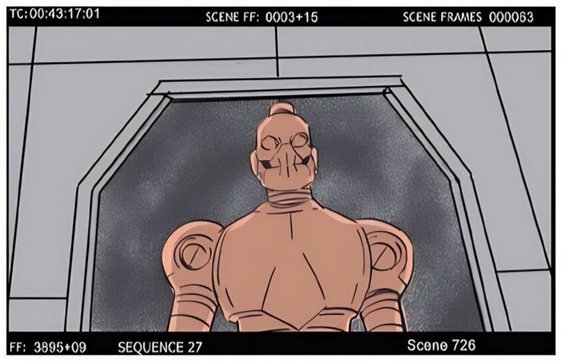
Séquence de transformation

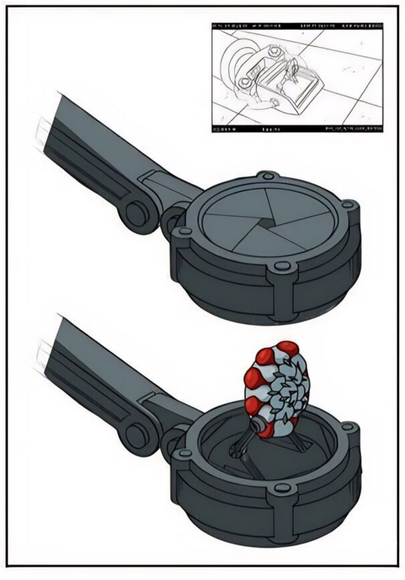


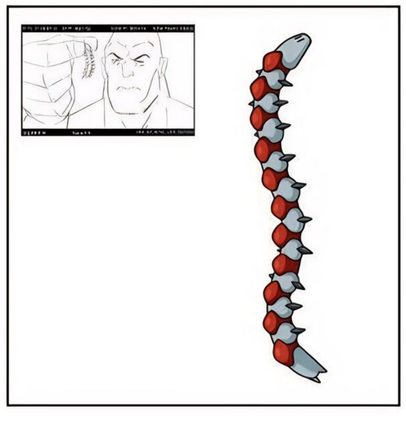


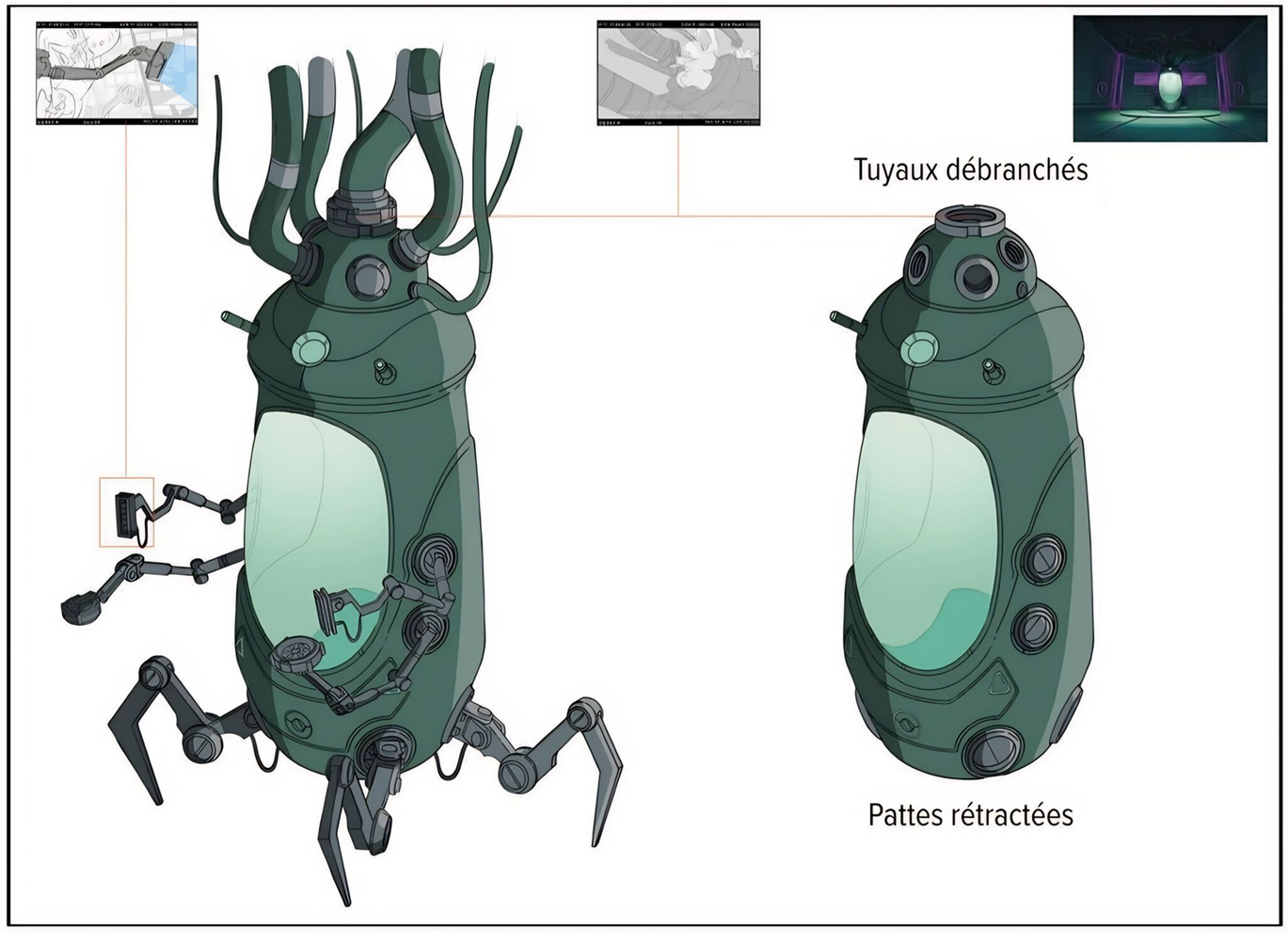


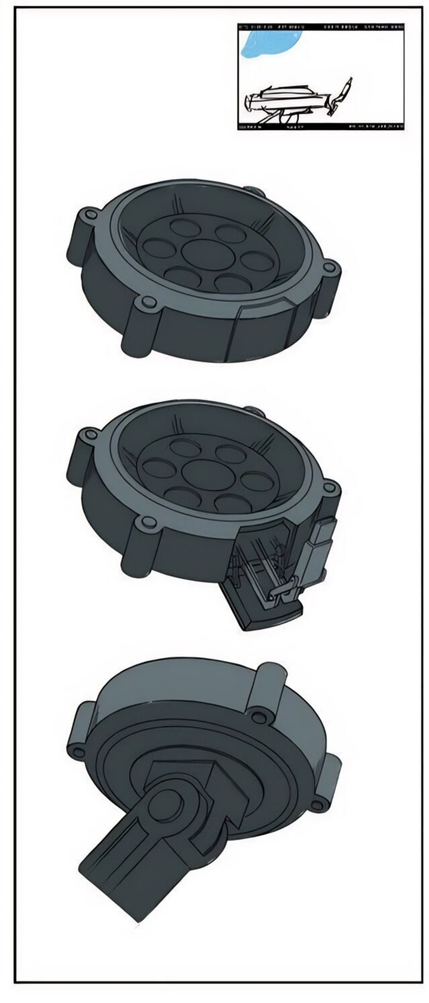


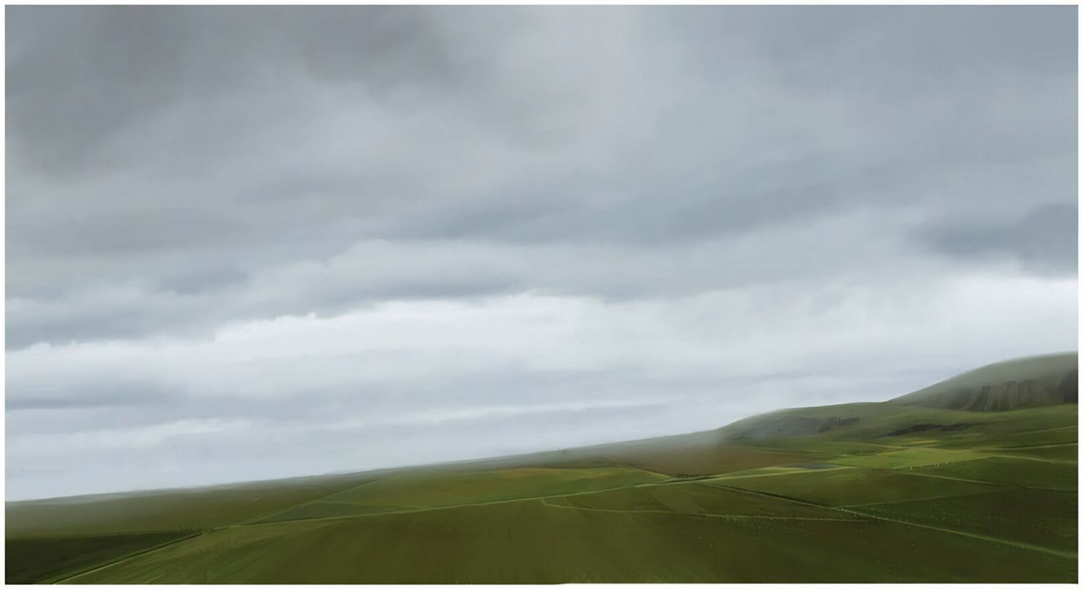

TC:00:43:17:01
SCENE FF: 0003+15
SCENE FRAMES 000083
FF: 3895+09
SEQUENCE 27
Scene 726

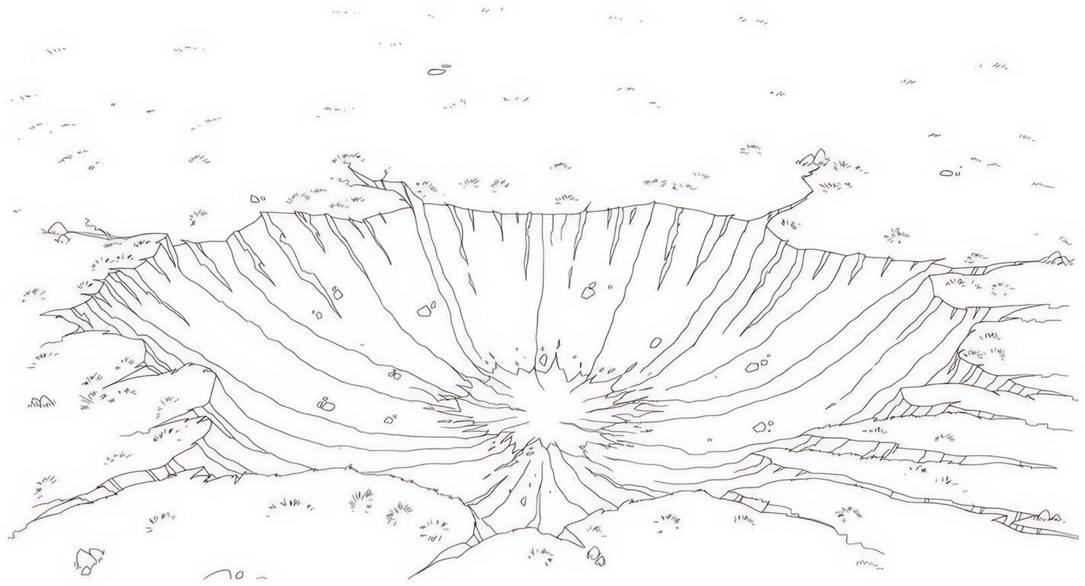


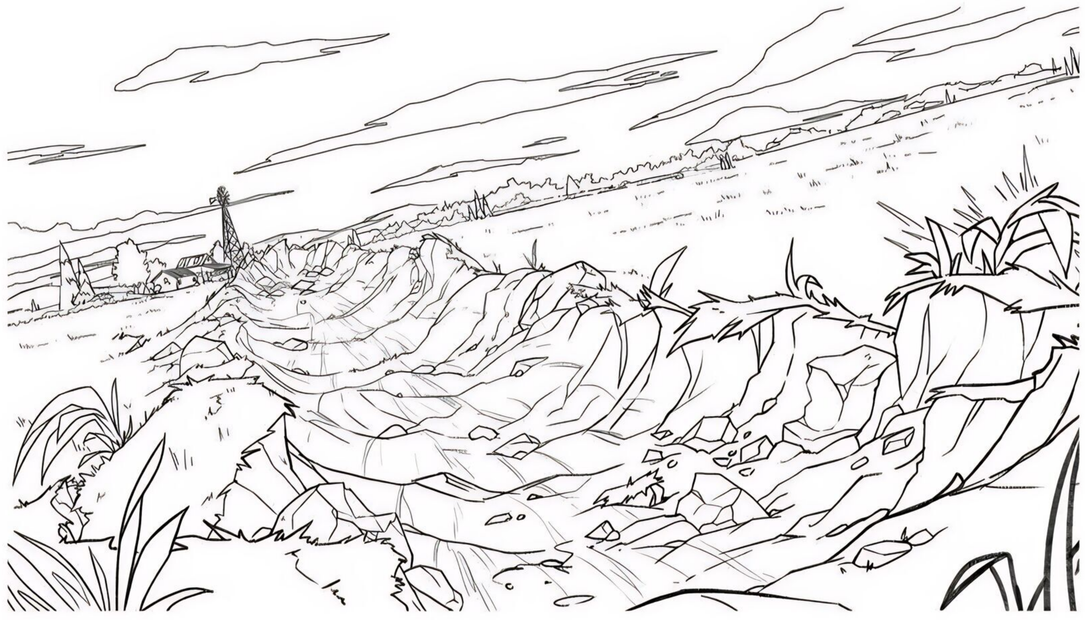


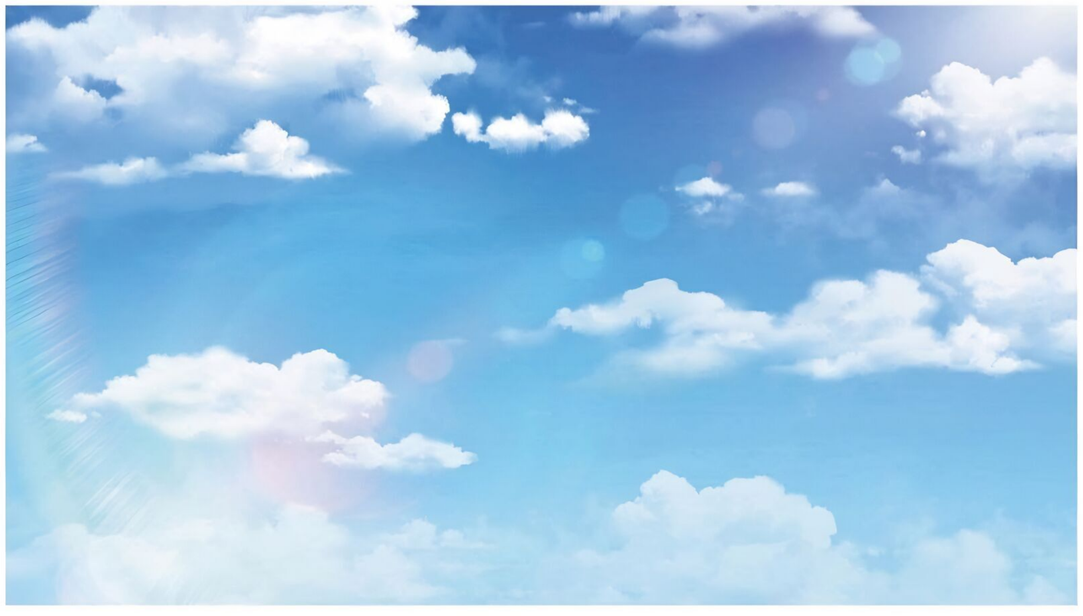

Tuyaux débranchés
Pattes rétractées

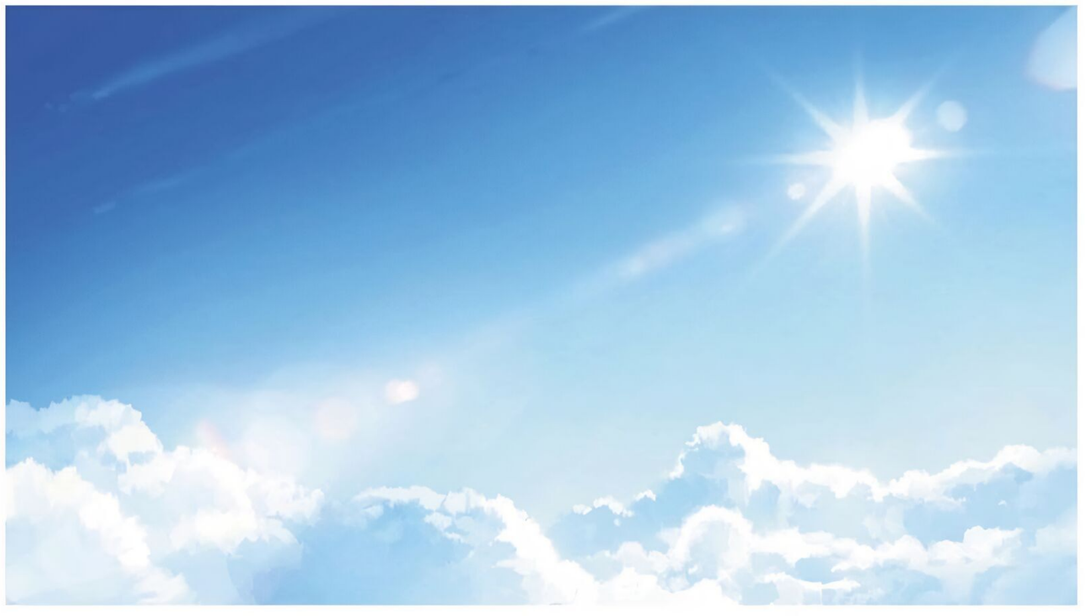












Malgré leur attachement aux détails, les scénaristes n'auraient pas pu décrire chaque objet apparaissant à l'écran.

« Il y a aussi une infinité de choses qui ne sont pas décrites précisément dans le scénario, et pour lesquelles l'équipe créative doit se lancer et y aller à l'instinct (et ils ont un très bon instinct, d'ailleurs) », clarifie Racioppa. « On a énormément de chance d'avoir une super équipe créative avec Cory à leur tête. On a juste à dire : "Parfait, les gars, vous gérez. Vous êtes sur la bonne voie. Allez-y." Et de temps en temps, très rarement : "Non, il nous faut quelque chose de très spécifique pour cette scène, il faut que ça soit logique parce que ça aura un impact sur la suite de l'histoire", dans ces cas précis, on va passer un peu plus de temps à décrire tel accessoire ou tel personnage puisqu'on a un besoin particulier. »

Dans certains cas, ajouter un petit détail à un accessoire est suffisant pour créer un lien plus fort avec le personnage qui l'utilise.

« Eve boit dans une vieille tasse de l'Équipe J dans la série », raconte Racioppa. « Elle se fait du café, et je me suis dit : "Je veux vraiment qu'elle ait un mug estampillé 'Équipe J'", comme s'ils avaient vendu des produits dérivés à une époque. Donc ils l'ont créé et ça rend super bien dans la série. »

Modifier le design d'un accessoire d'une scène à l'autre peut aussi être un moyen efficace de montrer l'évolution dans le temps d'un personnage ou de l'intrigue.

« C'est assez subtil », continue Racioppa, « mais les armures et la technologie des Flaxans s'améliorent à chaque fois qu'on les voit, du fait des années qui se sont écoulées dans leur dimension. Je trouve que Cory a fait un super boulot. Mais c'est subtil, il faut vraiment avoir l'œil. Et ça, c'était quelque chose qu'on avait écrit dans le scénario : ils deviennent meilleurs, leur équipement s'améliore. »

Bien que beaucoup d'accessoires et de décors qui apparaissent dans la série aient été dessinés à la main, de la même manière que tous les personnages qui la peuplent, un grand nombre d'entre eux ont été générés en 3D par ordinateur. Parmi ces éléments 3D, on trouve des paysages urbains, des véhicules, des foules et quelques autres choses plus surprenantes.

« Cette série est un mélange plutôt balèze entre des éléments générés par ordinateur et de la 2D », développe Hong. « Et même certains éléments auxquels on ne penserait pas : parfois des giclées de sang, parfois la cape d'Omni-Man… C'est de la 3D. Ce n'est pas dessiné. Si cela rend si bien à l'écran, c'est parce qu'on utilise une technique : l'ombrage de celluloïd (aussi appelée *Cel Shading*). »

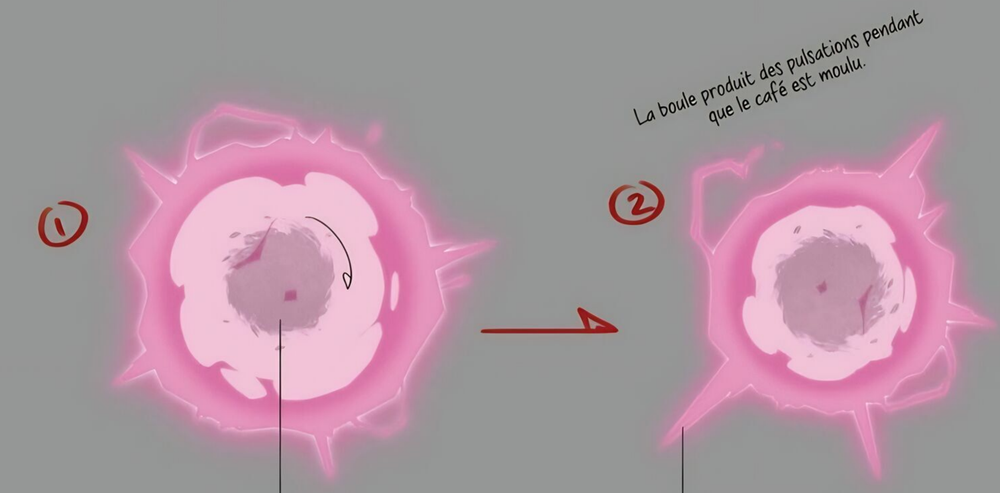
La flexibilité offerte par des arrière-plans et des accessoires générés par ordinateur ouvre des possibilités sur la façon de réaliser des scènes à l'écran.

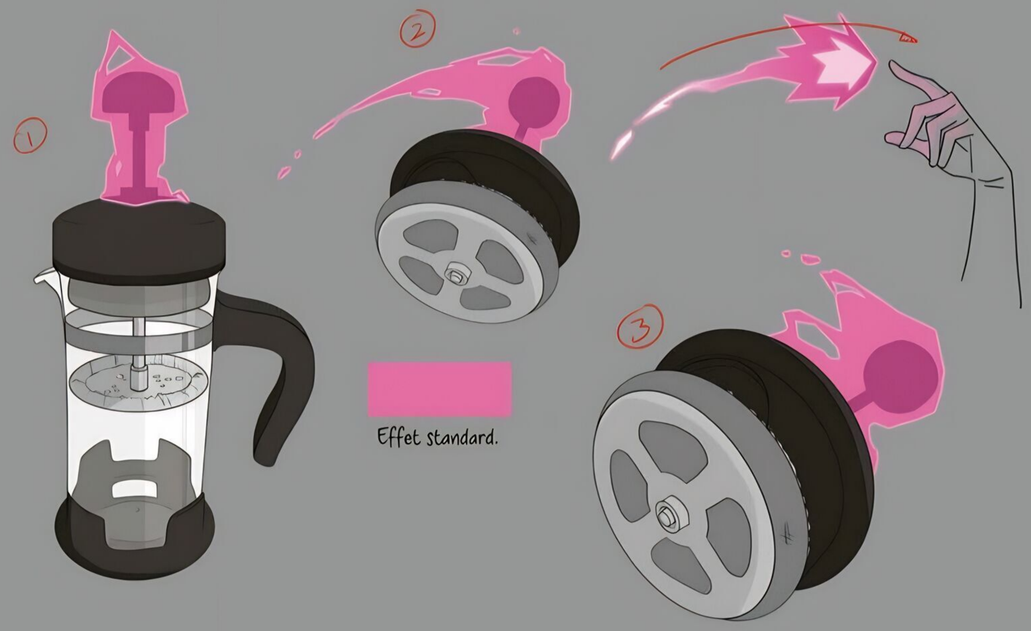
« En 3D, on peut clairement aller plus loin en termes d'intensité en jouant avec les angles de caméra », avoue Hong. « En 2D, on essaie de limiter les changements de caméra, alors qu'en 3D on peut faire tout ce qu'on veut ! »

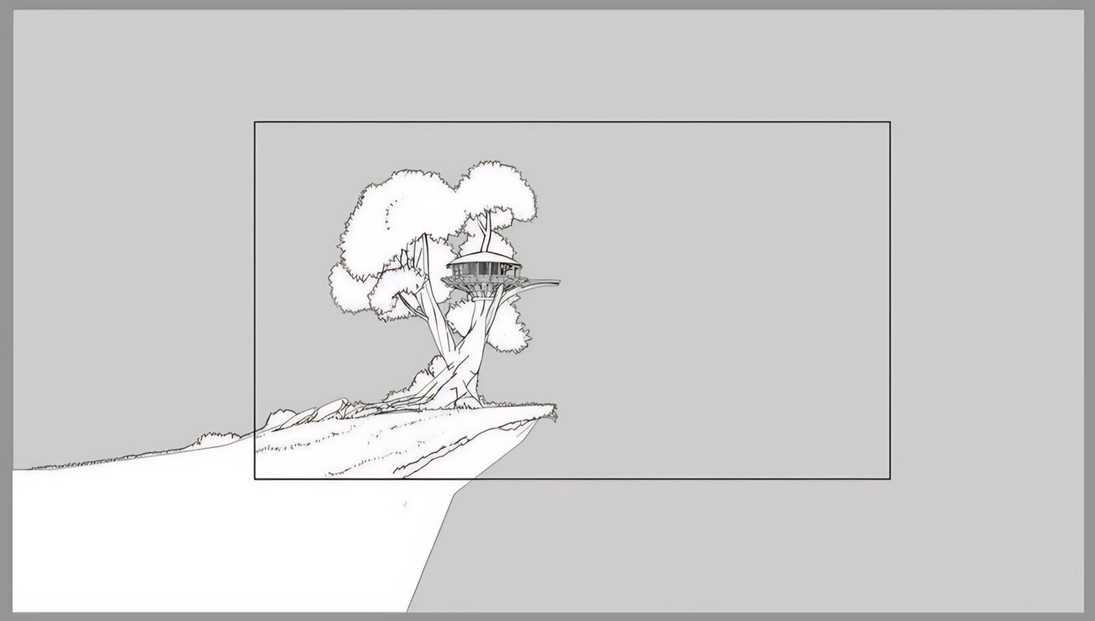
Mais il était aussi essentiel de s'assurer que les éléments en trois dimensions ne juraient pas avec les animations des personnages dessinés à la main, afin de conserver l'esthétique « comics » de la série.

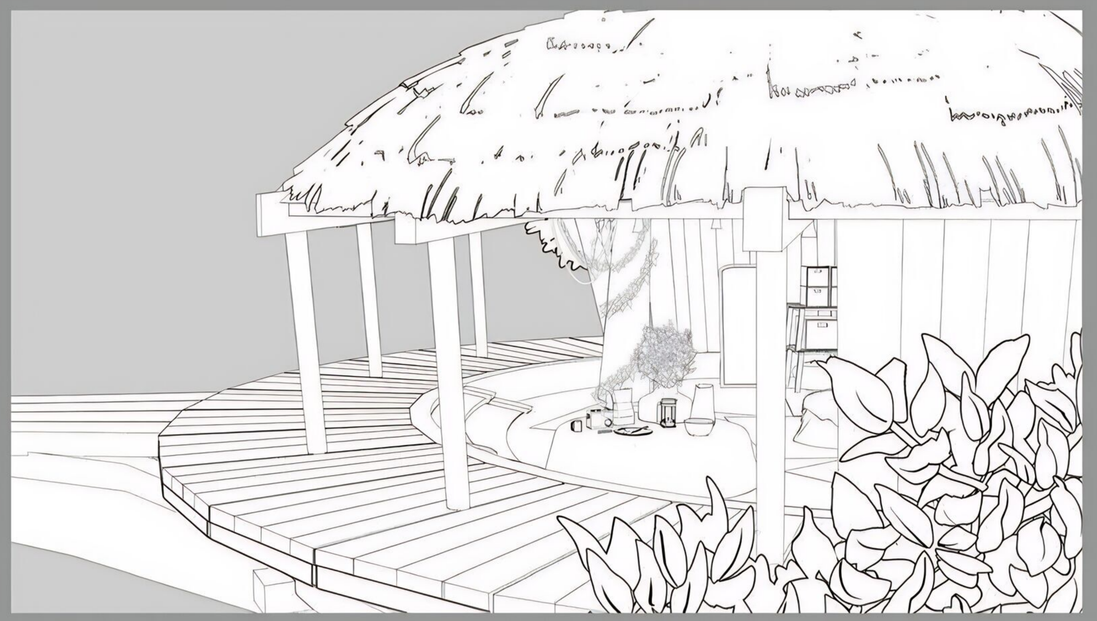
« Dans la plupart des cas, j'aurais préféré des effets spéciaux dessinés à la main », confie Walker, « mais c'était plus logique pour nous de le faire par ordinateur, étant donné notre emploi du temps et les talents que l'on avait sous la main. Enfin, je veux dire, dans le bon sens… ! On avait des gens capables de créer ces choses dans l'équipe, donc on est partis là-dessus, et ils ont fait un super boulot… Ils ont vraiment fait des merveilles, particulièrement en ce qui concerne les arrière-plans. »

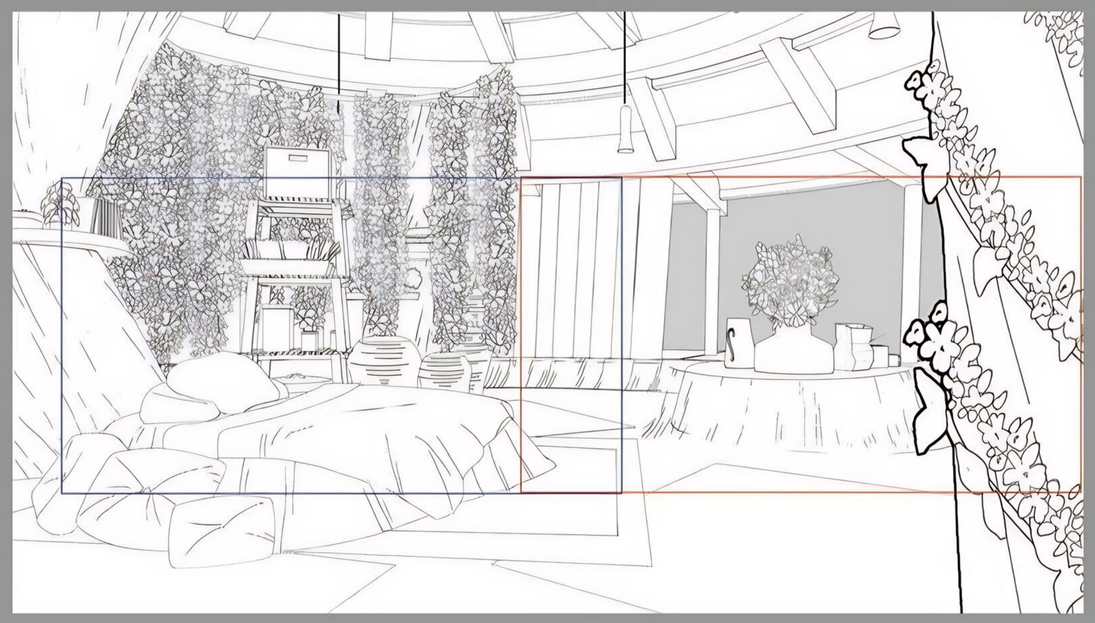
COFFEE

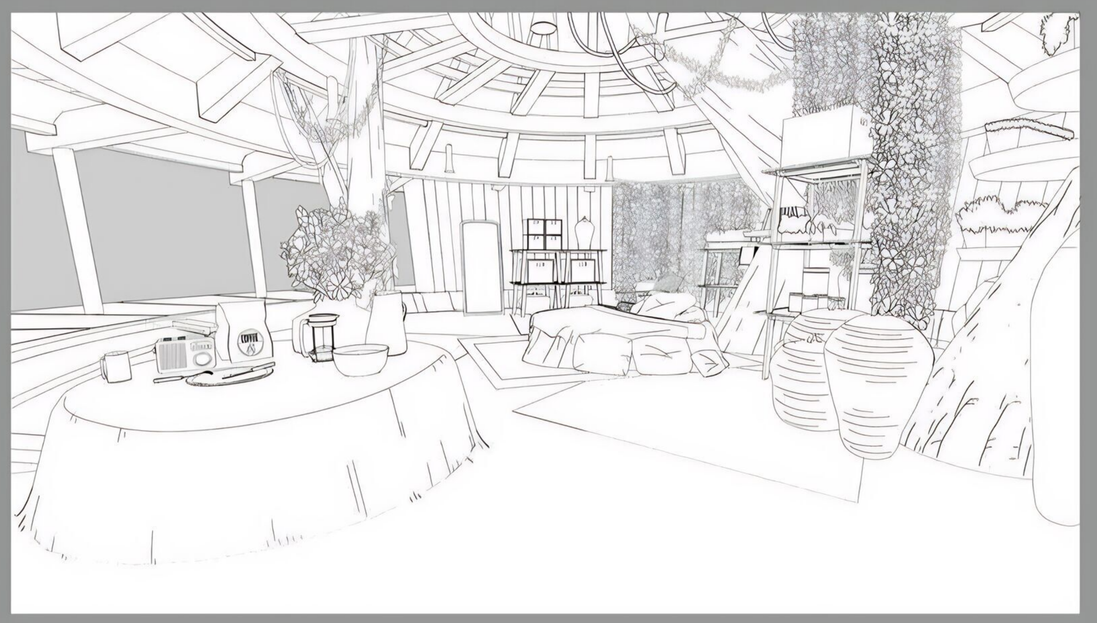

1
2
La boule produit des pulsations pendant que le café est moulu.
Café en train d'être moulu. Tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
Des piques sortent et s'allongent quand la boule rétrécit.

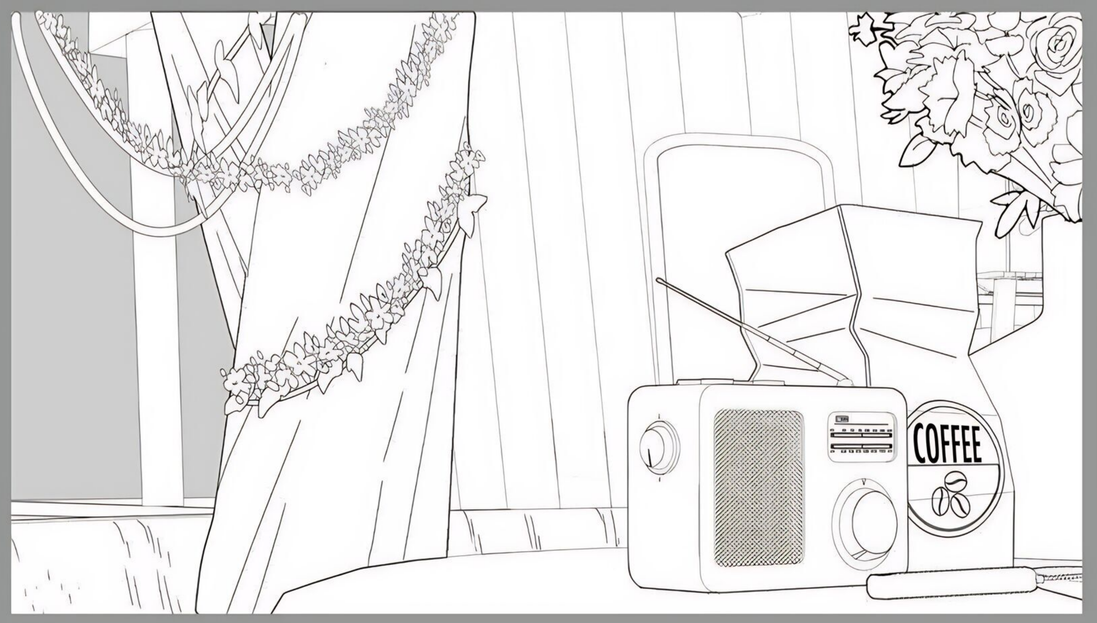

1
2
3
Effet standard.



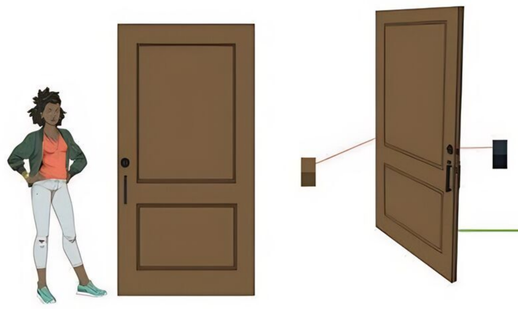




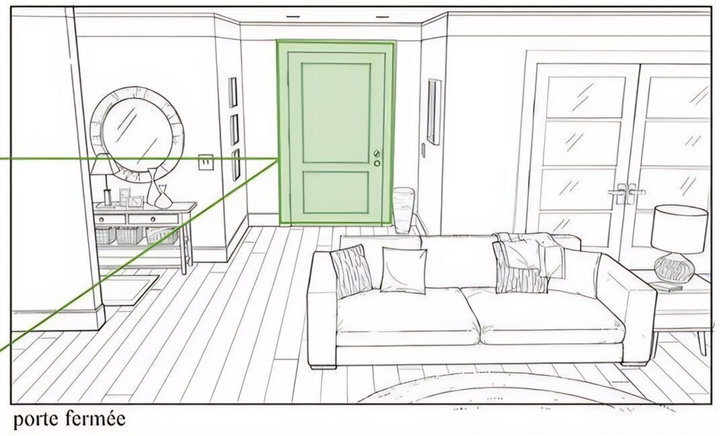



COFFEE

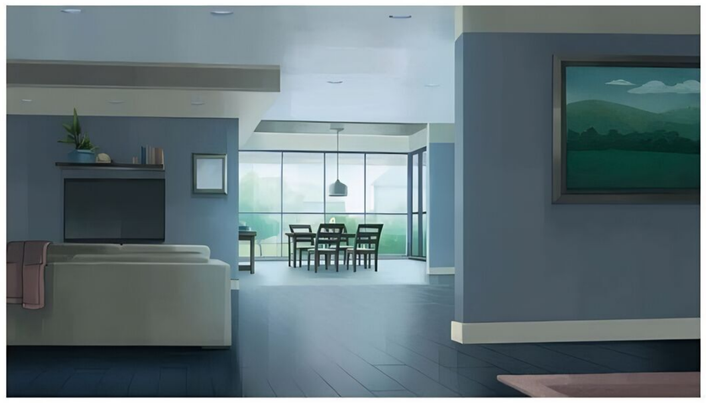
RVJ



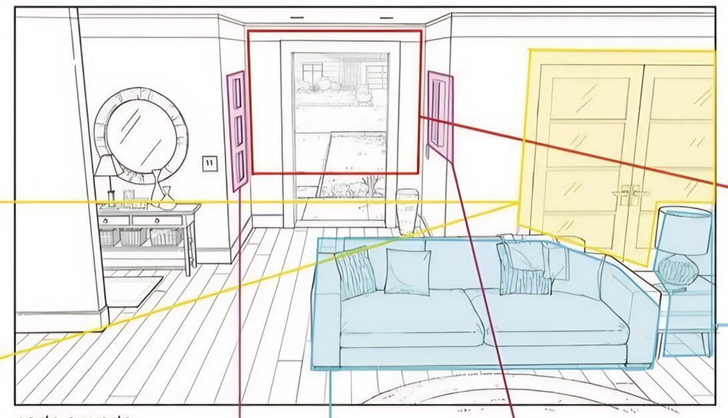
Porte d'entrée de la maison d'Amber.



porte fermée



Maison d'Amber, de jour.



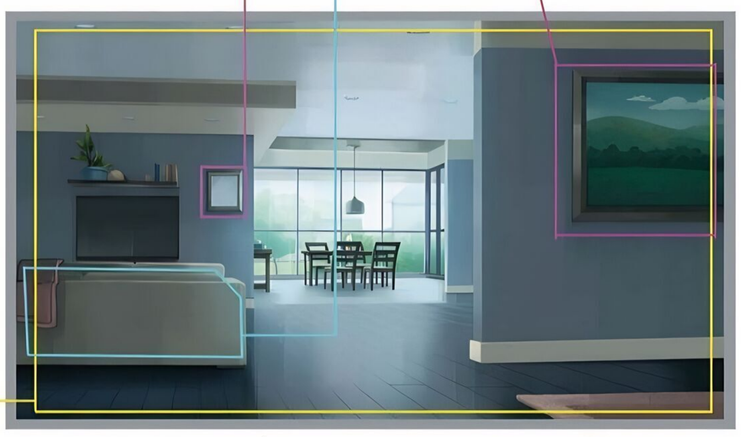
porte ouverte

Intérieur de la maison d'Amber.

Vue de la rue depuis la maison d'Amber.

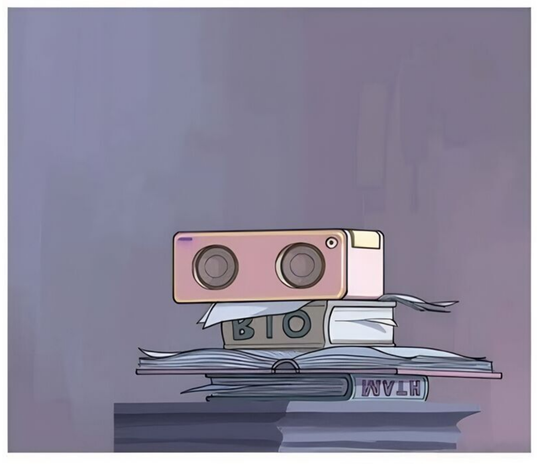
Référence pour la fenêtre latérale.

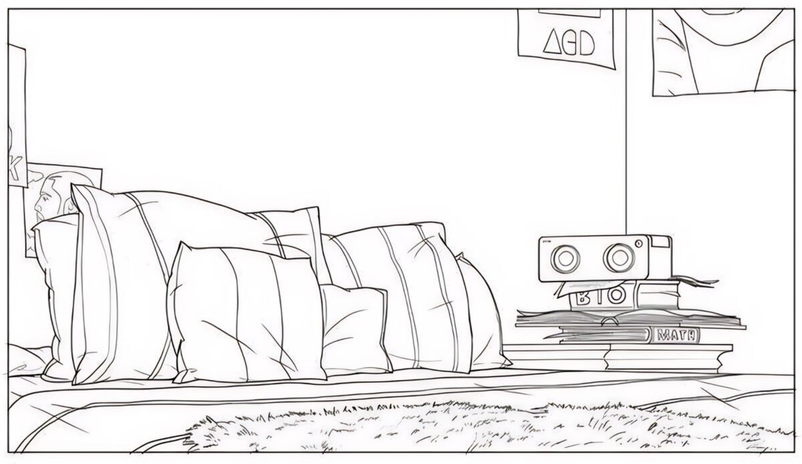
Références pour le sol, le tapis, les murs et le plafond.

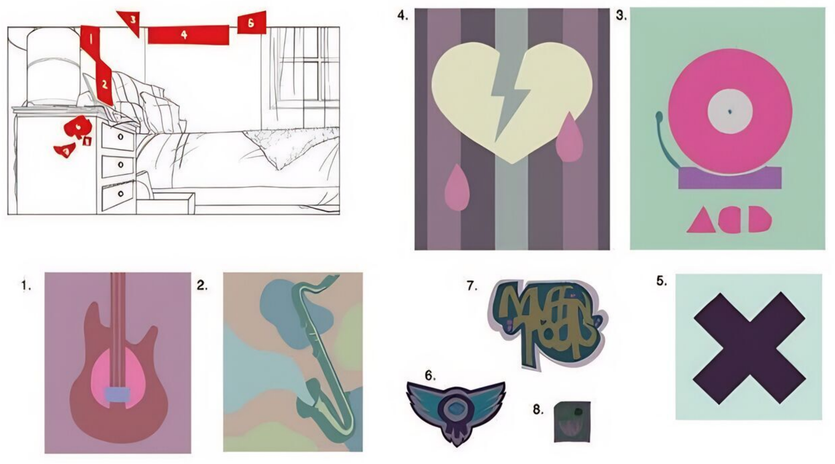


Intérieur de la maison d'Amber.

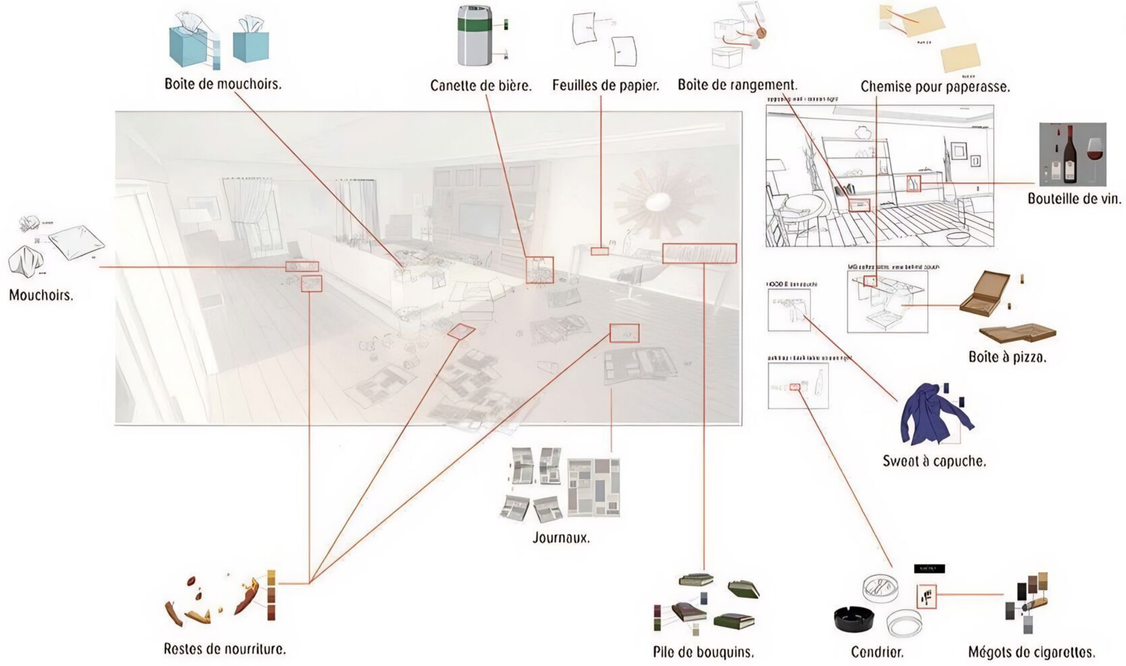
Référence pour la table et la lampe de chevet.



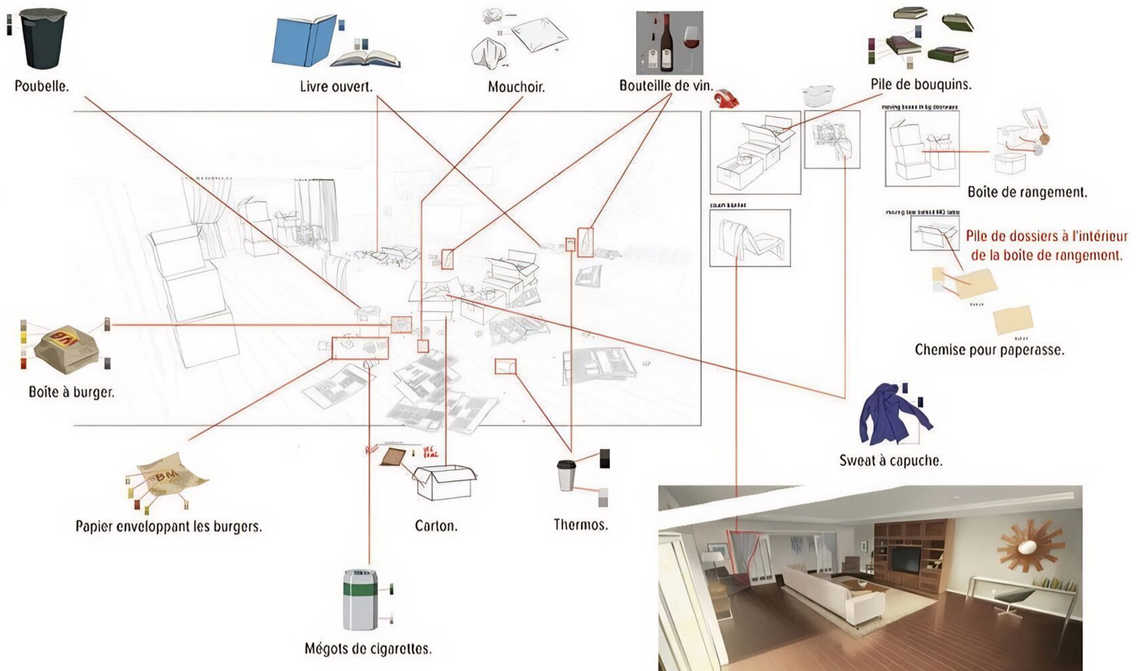




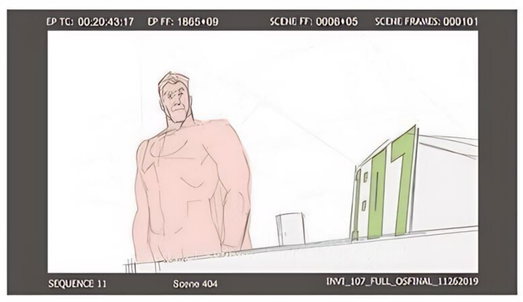
Salon d'Olga, en désordre.

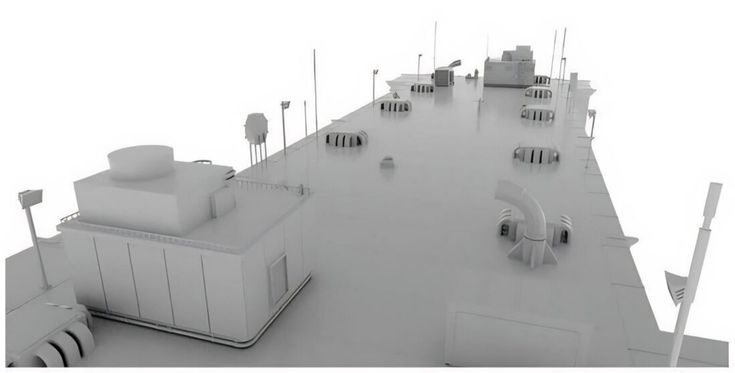


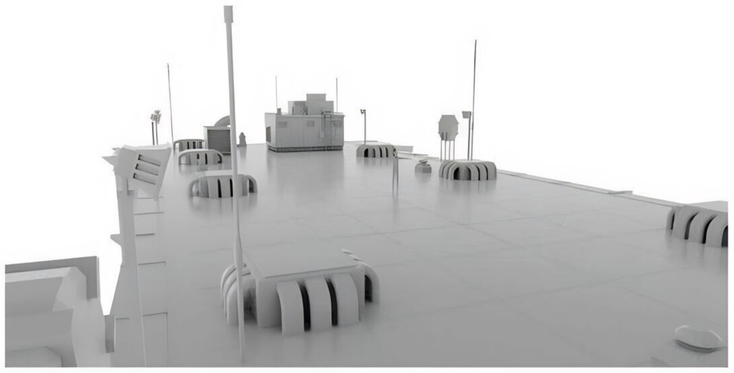
Salon d'Olga, en désordre.

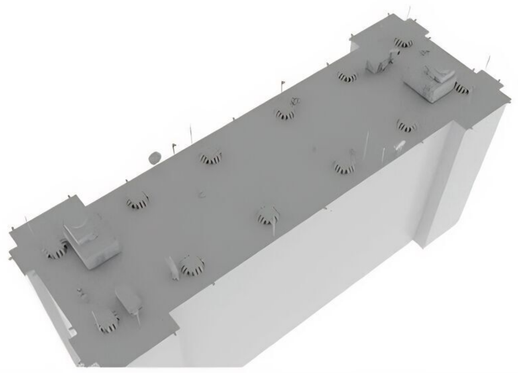


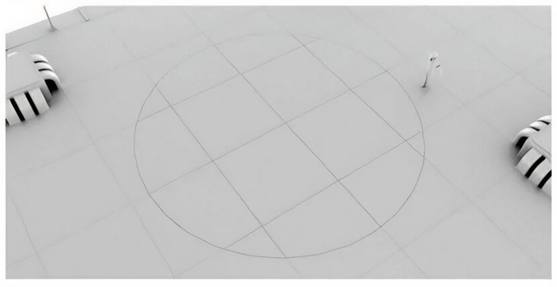
Salon d'Olga, rangé.

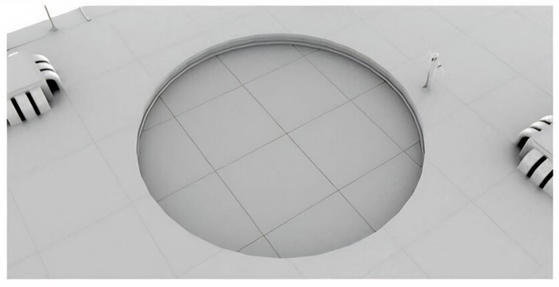


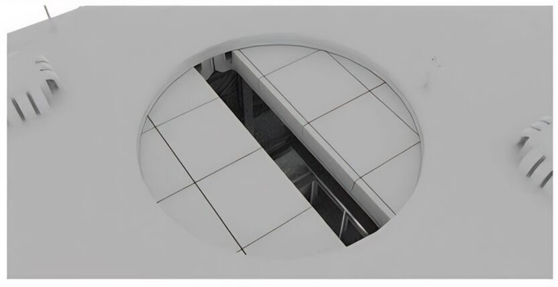


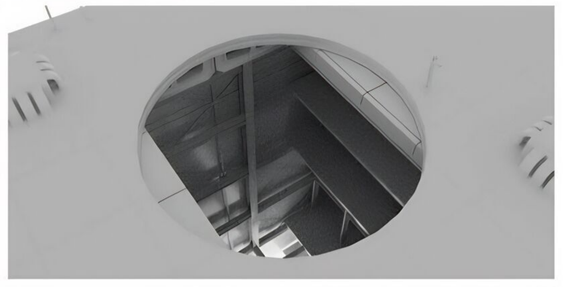






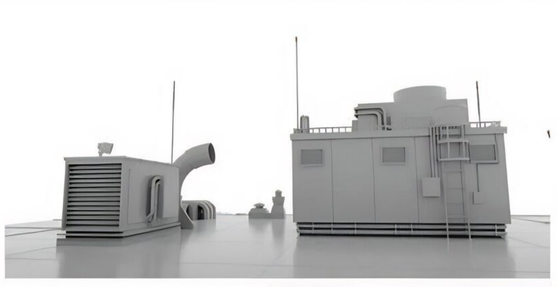






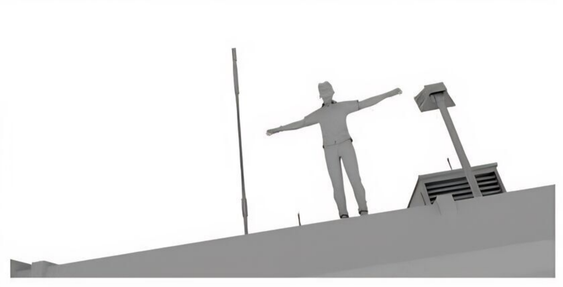
Angle de caméra pour

Intérieur (design non définitif)

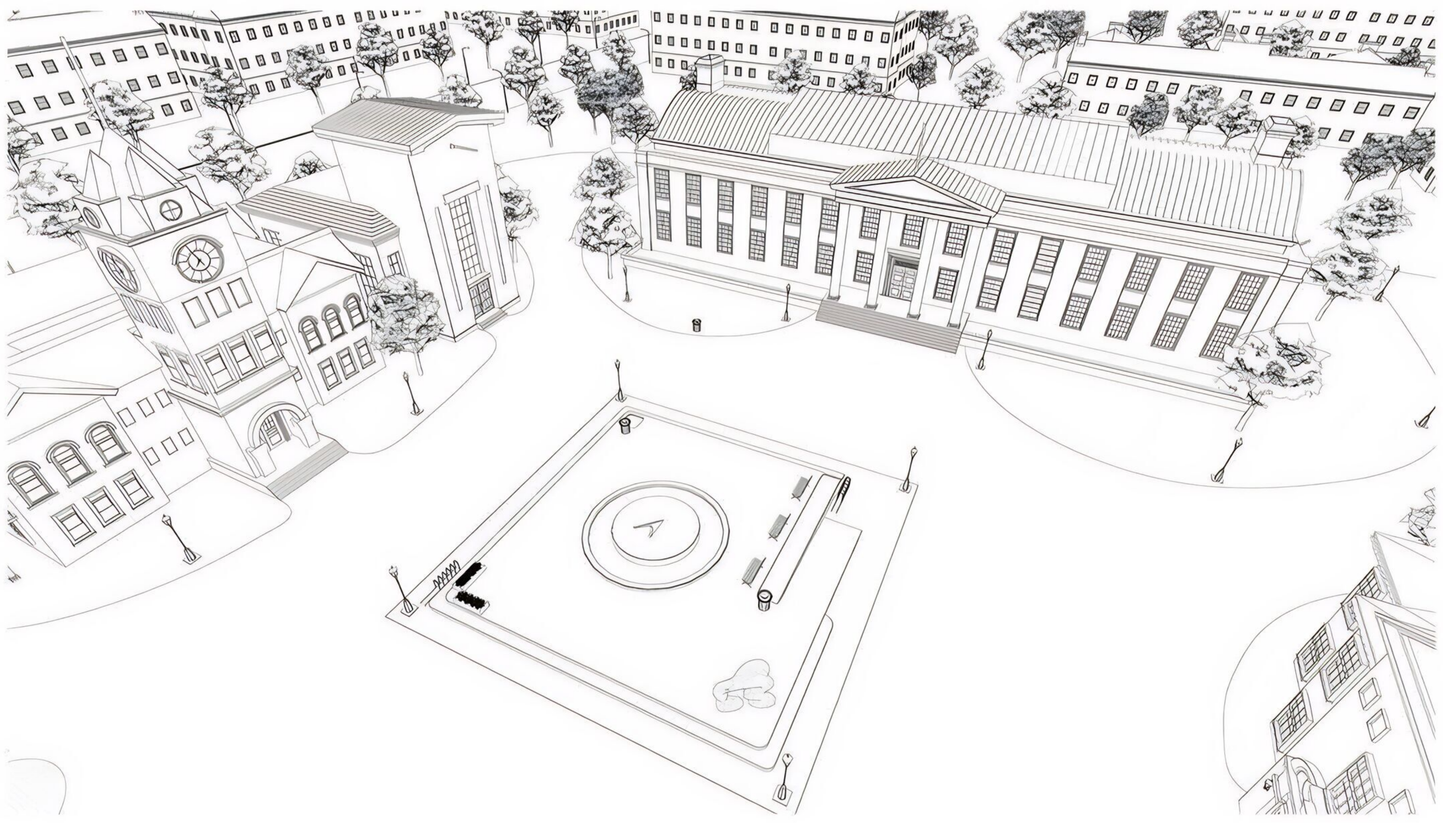


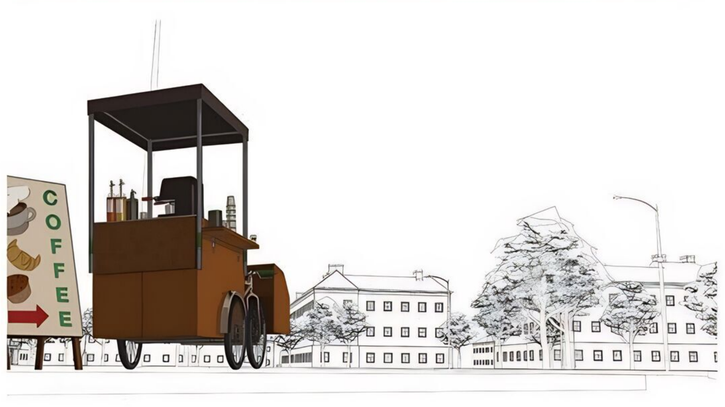
Angle de caméra pour

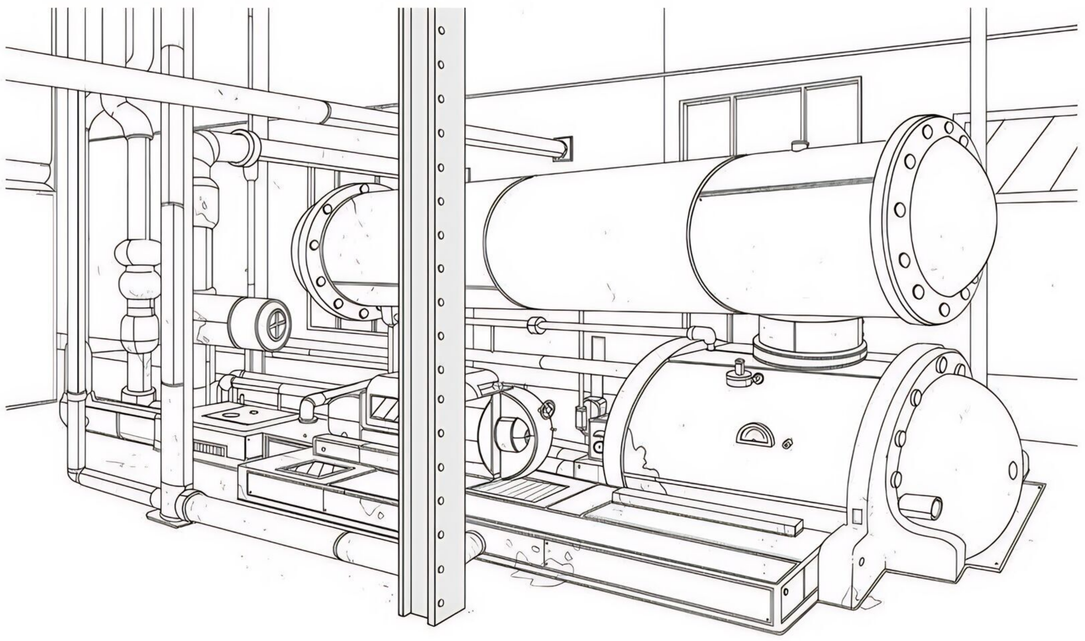
Angle de caméra pour

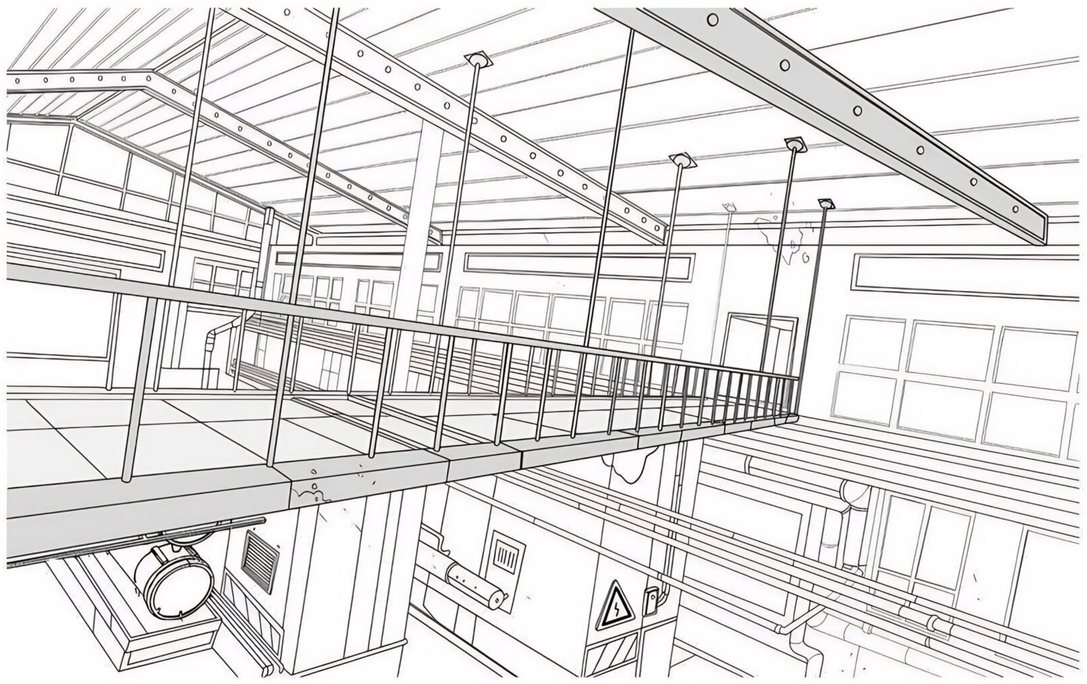


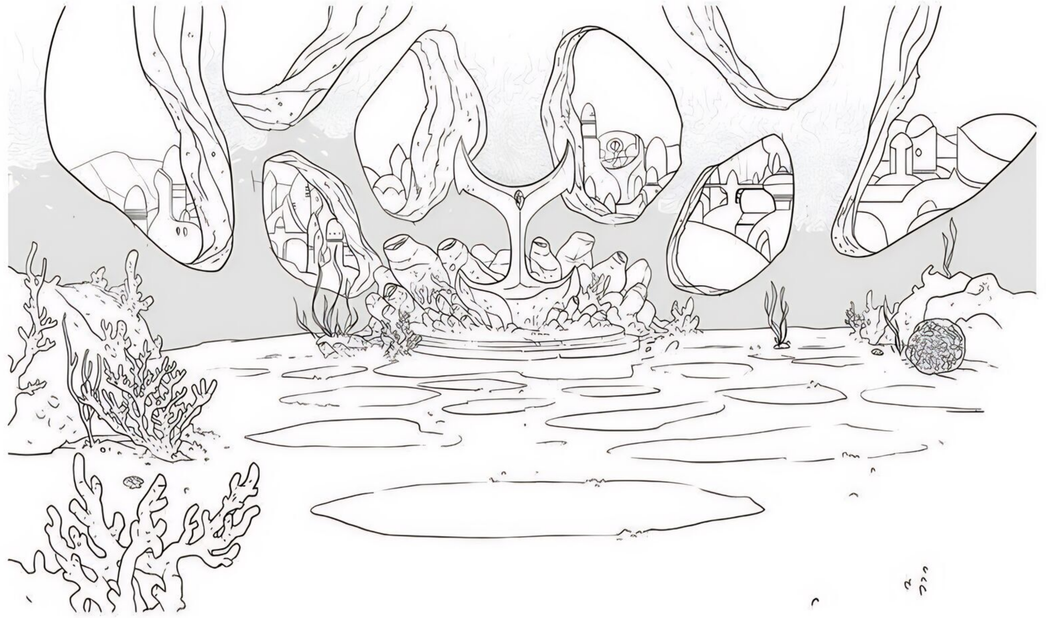
Angle de caméra pour



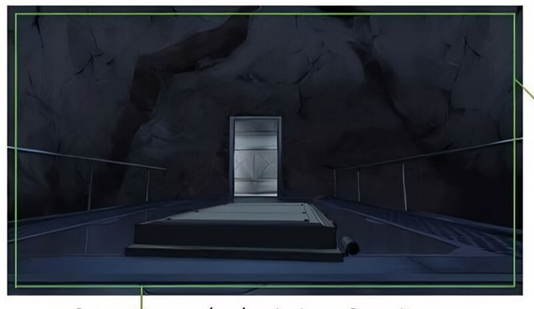




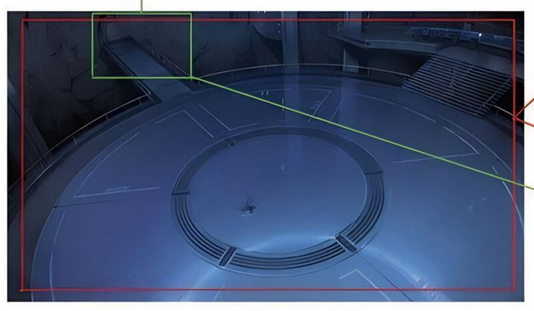




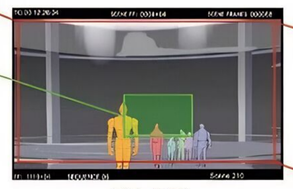
Quartier général des Gardiens du Globe, pièce principale. Contrechamp. Référence réalisée sur SketchUp.



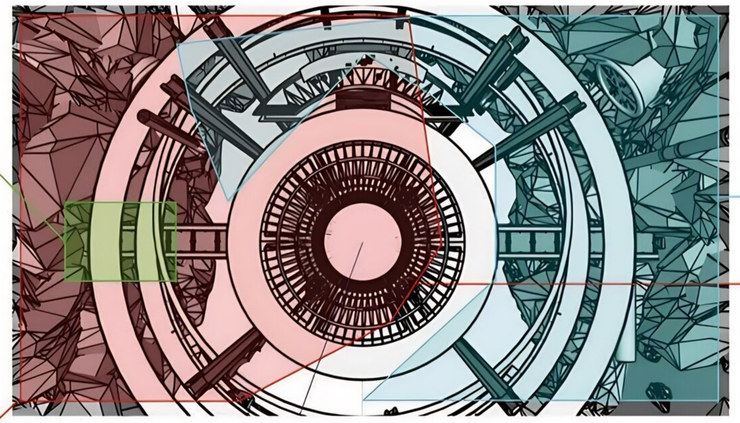
Quartier général des Gardiens du Globe, pièce principale.



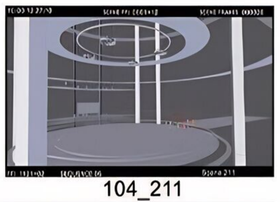
Quartier général des Gardiens du Globe, pièce principale.



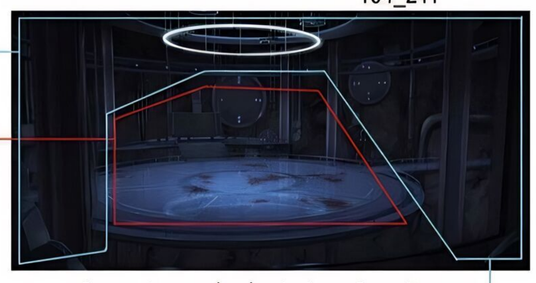
104_210



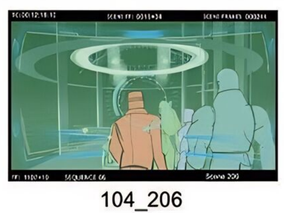
Référence réalisée sur SketchUp.



104_211

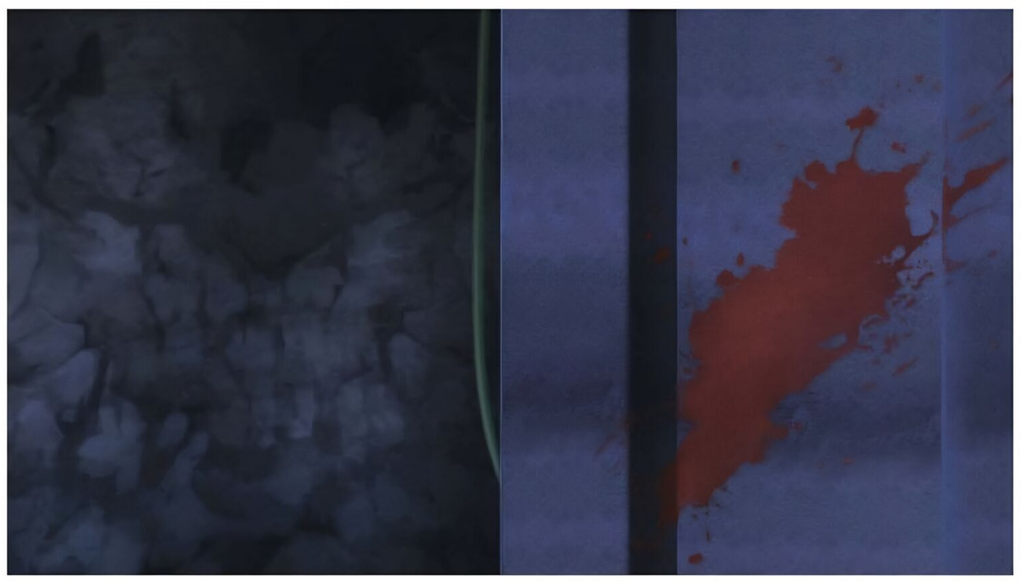


Quartier général des Gardiens du Globe, pièce principale.



104_206

TC:(02:13:09:01
SCENE FF: 0010+13
SCENE FRAMES: 000173
FF: 1183+09
SEQUENCE 06
Scene 217
EP TC: 00:38:53:00
EP FF: 3490+08
SCENE FF: 0017+04
SCENE FRAMES: 000276
SEQUENCE 23
Scene 814
EP TC: 00:38:54:11
EP FF: 3501+11
SCENE FF: 0001+01
SCENE FRAMES: 000017
SEQUENCE 23
Scene 815



CONCLUSION

Il aura fallu presque deux décennies pour qu'*Invincible* décolle des pages des comics pour conquérir les écrans à travers le monde, mais maintenant que c'est chose faite, les spectateurs de la première saison réclament une suite. Cela étant, le calendrier de sortie de la série (au cœur d'une pandémie mondiale) était loin d'être idéal.

« C'est malheureux que ça se soit passé comme ça », déplore le co-créateur et *lead character designer* Cory Walker, « quand tout le monde était encore enfermé chez soi. Ça aurait été vraiment stimulant, je crois, de pouvoir faire des conventions après le lancement de la série, de voir les réactions des fans en vrai, et de voir comment elle a pu impacter la culture dans ce sens. Je suis sûr qu'il y a des artistes qui vendent des affiches *Invincible* à leur table dans des conventions, ce genre de choses, mais ça aurait été vraiment cool de le voir, de voir les cosplays et tout ça. »

Contre toute attente, *Invincible* a tout de même réussi à trouver son public. Le succès de la première saison de la série et la façon dont elle a touché les spectateurs surprend quelques membres de l'équipe créative.

« Je ne réalisais sincèrement pas à quel point la série avait marqué les gens à sa sortie », s'étonne Dou Hong. « Parfois, je dis aux gens que je rencontre ce sur quoi j'ai travaillé : "Oh, j'ai bossé sur *Ben 10*, *Mortal Kombat*, *Superman*, ou *Batman*." Ils me répondent : "Ah, ouais, c'est cool." Et puis je mentionne mon travail sur *Invincible* et là ils s'enflamment : "Attends, quoi ? C'est incroyable !" C'est une de ces séries qui déclenchent des réactions plus fortes que d'autres projets sur lesquels j'ai pu travailler. »

Le bon accueil réservé à la série a été partagé par ceux qui ont aidé à la réaliser, notamment ceux qui n'ont pas eu la chance de voir le résultat final avant sa première diffusion.

« Même si le fait de travailler de chez moi m'a isolé du reste de l'équipe, cela m'a permis de vivre une expérience exceptionnelle en regardant la série », raconte le *character designer* Nate Bellegarde. « Parce qu'il y avait tellement d'étapes de production dans lesquelles je n'étais pas impliqué, notamment parce que le télétravail n'était pas ce que c'est devenu depuis en termes d'accessibilité, il y avait une immense partie du travail sur la série dont je ne savais rien. Je n'avais jamais vu que le contenu directement lié à mes fonctions. On avait des règles de sécurité très strictes autour de la transmission d'éléments en lien avec la série. Ça faisait très *Goldeneye*. Donc la première fois que j'ai regardé un épisode, c'était en fait la première fois que je voyais tout ça assemblé. J'ai pu participer à la création de quelque chose que j'adore et en même temps, je peux en profiter comme un fan. »

Bellegarde admet que voir son travail prendre vie à l'écran pour la première fois a été une expérience troublante.

« Je n'étais pas prêt à voir mes dessins commencer à gigoter, cligner des yeux et prendre vie », avoue Bellegarde. « Le fait de voir ça m'a un peu secoué pendant un temps. C'est parfois difficile de travailler seul, coupé du reste du monde, mais c'est ce genre de petits moments qui font toute la différence. »

Le succès critique de la série témoigne de la vision de Walker et du co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman, ainsi que du travail acharné des nombreux artistes qui l'ont fidèlement adaptée à un format animé.

« Le fait d'avoir pu rallier Cory et Robert, et qu'on se dise : "Faisons simplement ça. Gardons ces visuels autant que possible. Restons fidèles à cette œuvre et portons-la à l'écran" », raconte le producteur exécutif Simon Racioppa, « ça s'est avéré payant, le fait qu'on ait été capables de s'y tenir et de ne pas trop changer le matériau de base… Et le fait qu'on ait laissé rayonner le travail de Cory. »

L'adaptation des aventures de Mark Grayson à l'écran a donné aux créateurs d'*Invincible* une chance exceptionnelle de retravailler leur œuvre d'origine et de la faire passer à un niveau supérieur sur un nouveau média.

« Pour moi, tout notre travail consiste à prendre tout ce qu'on a fait dans les comics, et à trouver comment l'améliorer en y ajoutant du mouvement et du son », explique le co-créateur et producteur exécutif Robert Kirkman. « J'imagine que cette approche très "pratique" peut prêter à rire… mais c'est ça qu'on fait ! »

Pour les saisons suivantes, l'équipe de production d'*Invincible* a continué à suivre l'exemple de Kirkman et Walker, en intégrant ce qui fonctionne déjà dans la BD tout en visant à l'améliorer encore en l'adaptant à un format animé.

« Cette première saison a été difficile, mais j'ai beaucoup appris », se confie Walker. « Je comprends bien mieux ce qui doit être intégré dans les dessins/créations/designs pour de l'animation. Et cela me permet de regarder la saison deux à venir avec un regard bien plus affûté. J'espère donc arriver plus fort pour affronter la suite. »

« En voyant à quel point on a été capables de gonfler les enjeux de la BD dans la première saison, on ressort plus motivés encore pour pousser les choses toujours plus loin, et rendre la série encore meilleure », explique Kirkman.

Il est difficile d'imaginer des événements plus marquants que ceux qui clôturent la première saison *d'Invincible*. Mais au vu de ce qu'ils ont déjà réalisé, il est certain que Kirkman, Walker et leur équipe talentueuse continueront d'emmener Mark Grayson (et ses fans dévoués) dans un périple passionnant et plein de rebondissements que personne ne verra venir.

Directeur de production
Wilson J. Tang

Directeur artistique
Edison Yan

Designer personnages principaux
Cory Walker

Character designers
Dusty Abell
Nate Bellegarde
Vickie Chau
Dou Hong
Seongmin Kim
Tim Nicklas

Designers arrière-plans
John Calmette
Kevin Chai
Leo Fierro
Charles Guan
Shaun Hayes Holgate
Sharon Huang
Jake Kalbhenn
Daehwan Kim
Jessie Lam
Robyn Lau
Michael Macrae
Zac Retz
Kevin Schmid
Jonathan Tiong
James Tohill
Stefan Tosheff
Jason Tsang
Jack Yu

Designers
Kevin Chai
Vickie Chau
Cindey Chiang
Jenna Fifield
Wouter Gort
Jae Harm
Jessie Lam
John Lam
Lih Liau
Michael Macrae
April Prime
Hyunwoo Seo
Kiera Thompson
Marlon Tuazon

Développeur visuels CGI
Skye Freeman

Dessinateur storyboarder
CGI
Colin Jenkin
Damon Lavenski

Dessinateur Foules CGI
Colin Jenkin
Felipe Verdugo

Éditrice du présent ouvrage Amanda LaFranco

Designer du présent ouvrage Scott Newman

POUR SKYBOUND ENTERTAINEMENT :
Robert Kirkman, Chairman • **David Alpert,** CEO • **Sean Mackiewicz,** SVP, Publisher

POUR IMAGE COMICS :
ROBERT KIRKMAN, Chief Operating Officer • **ERIK LARSEN,** Chief Financial Officer • **TODD McFARLANE,** President • **MARC SILVESTRI,** Chief Executive Officer
JIM VALENTINO, Vice President • **ERIC STEPHENSON** • Publisher / Chief Creative Officer

The Art of Invincible © & ™ 2023 Skybound, LLC. INVINCIBLE © 2023 Robert Kirkman, LLC & Cory Walker. Tous droits réservés.
Version originale (*The Art of Invincible Season one*) initialement publiée aux USA par Image Comics.

© 2024 Éditions Delcourt pour la présente édition en langue française.

Dépôt légal : novembre 2024.
ISBN : 978-2-413-06651-4

Traduction : Enzo Pirat
Lettrage VF : Moscow★Eye
Adaptation graphique : Studio Delcourt/Soleil – Yao

www.editions-delcourt.fr
www.skybound.com